

576

KbByte

XI. évfolyam, 116. szám
2000. november Ára: 796,- Ft



RUNE
WIZARDS & WARRIORS
V-RALLY 2
IN COLD BLOOD



A görög hitvilág istenei, régvolt
hősei, mitikus szörnyei bonyolítják
civilizációd fejlődését.
Híveid bíznak benned –
tartsd kézben az eseményeket!

MASTER OF
OLYMPUS
ZEUS

www.576.hu

Novembertől teljesen megújult külsővel és belsővel vár az 576 homepage-e, az 576 Online.
Hidd el, megéri majd benézni hozzánk, hiszen azon kívül, hogy minden részletre kiterjedőleg megkapod a legfrisebb információkat akár a PC-k, akár a konzolok világából, nagyszabású akcióink keretében akár minden nap Tied lehet egy teljes értékű játékprogram, vagy akciófigura. Tégy egy próbát velünk, és garantáljuk: nem fogsz csalódni!



| hírek | játékelőzetesek | segítség | csalások |
| letöltések | játékdemók | extrák |



Töretlenül csörtetünk...

A lap alján található képet nézegetve önkéntelenül is behelyettesítem magunkat, és képzeletben orrszaruvá változom. Elérkezünk az ötödik számhoz és a képi hasonlatnál maradva most kezdjük elérni azt a sebességet, amikor már szárnyainkon lassan-lassan jelentkezni kezd a felhajtó erő.

Csörtetünk, dübörgünk, lábunk nyomán még felverődik a por, de a súly már kevésbé nyomja vállainkat, előbb-utóbb emelkedhetünk talán a földtől is, és egyszer megkezdhetjük végre a szárnyalást felé.

Az elmúlt hónapban már semmi sem fékezett (hát ilyen is van?!), különösebben eget rengető esemény nélkül tudtunk a lap elkészítésére koncentrálni. Nem kellett senkinek sem búcsút intenünk, a Csevegő készülő szövegét sem lopták fel az Internetre, határidőre megérkeztek tesztelőinktől a cikkek, szóval a panaszra nem sok az okunk. Igaz, Balázs gépe az átlagosnál 25%-kal gyakrabban lefagy, de ez csak szint visz az életünkbe, mert nyelvújítókat megszegyenítő fantáziával kitalált jelzőkkel kommentálja, amikor másfélórai munkája ismétetlen a mennybe repül. A gőz a fejében kicsapja a biztonsági szelepet, „bláz” a szájba, és öt perc múlva gyūri tovább, az eredmény pedig sokszor még annál is szebb, mint ami a kiindulási alapul szolgált.

Tesztészeink is egyre jobban megtalálják a saját hangjukat, kialakult az „állandó kezdőemberekből” álló csapat. Ábécé sorrendben: Adam, Balage, Clemi, Gazsi, KeFe, Martin, Tyler Durden, Uriel és (nem utolsó sorban) VargaB. Ígéretes a kispadon ülők névsora is: Ago, Bari, Cooper, E.T., és Szőcske, akinek (ha máshonnan nem is) a manager-program tesztjeiből tudhatjuk, az utánpótlás nevelésére is odafigyel egy jó szövetségi kapitány.

Ennek egyik eredményként, az ismeretlenből robbant be közénk Gy.Z., akit azonnal a mélyvízbe löktünk, de szerencsésen túlélte, és debütálásának nagyon kedvező volt a fogadtása. A következő számban, ha így folytatja, minden bizonnyal már az állandó kezdőcsapatban érezheti magát.

Bemutakozók ebben a számban is vannak, többen is

játéklehetőséghez jutottak: Crow, Levy, P.B., és Szasza. Töletek, olvasóktól is függ, hogy a későbbiekben találkozunk-e még itt (az 576 lapjain) velük.

Vannak, sőt egyre többen vannak a titkos favoritjaink, akik a múlt havi Bevezetőben „meghirdetett” újságírói pályázatra jelentkeztek. Hát, ha ezt én előre tudom...

Áldom korom technikai színvonalát, és azt a legfőbb okost, aki kitalálta az elektronikus levelezést! Ha ez nem így lenne, már régen nem tudnék átvergődni a leveles-zsákokon, és féltő, hogy veszélybe kerülne még a következő szám megjelenése is. Csak megnyugtatósúl a jelentkezőknek: minden levelet átfutottam, találkoztam leírásokkal, amelyek több mint ígéretesek! A válaszleveleimben még csak egy-két hónapos türelmeteket kértem, most már biztosan tudom, hogy a feldolgozás ennél jóval tovább fog tartani. Türelem, türelem és harmadszorra is türelem — na és a megértéseket, amit most kérek tőletek! Nem zárult le semmi, nem maradtatok ki semmiből, bízzatok benne, hogy váratlan meglepetésként hozni fogja a Télapó, vagy ha nem ő, akkor a Húsvéti Nyuszi a „behívó” levelet. Ha csak egy mód van rá, minden elkövetkező számba (hogy fog ennek „örülni” a könyvelőnk!) terveim szerint lehetőséget adok egy-egy új tesztész bemutatkozásának.

Más, az e havi számról néhány mondatban: a SzösszenNet szerkesztését, mint látni fogjátok, Martintól átvette a Bagó Peti, és a tervek szerint a következő számtól már a Híreket is ő fogja írni, levéve a terhet Uriel válláról, de csak azért, hogy több ideje maradjon a programok nyűstölésére. A Fülbevaló rovatunk most (mivel nem nagyon volt miről írni) szünetel, de ha minden igaz, a következő számban már ismét jelentkezik. Na de most a világot sem szaporítom a szót tovább, jó szórakozást, élvezetes elmélyülést kívánok minden olvasónknak a következő oldalakon!

Széchenyi János
főszerkesztő
szjvc@576.hu



tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 116. SZÁM, 2000. NOVEMBER



Bevezető 1

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESK

Hírek 4

Resurrection 10

Hitman: Codename 47 12

New Legends 14

ISMERTETŐK

Rune 16

Deep Fighter 20

Combat Flight Simulator II 24

Pacific Warriors:
Air Combat Action 28

Panzer General III:
Scorched Earth 30

Close Combat V:
Invasion Normandy 32



The Outforce	34
Wizards & Warriors	36
Rome Caesar's Will	40
Zeus: Master of Olympus	44
Superbike 2001	48
F1 Manager	50
V-Rally II: Expert Edition	52
Counter-Strike képregény	54
SWAT III: Elite Edition	56
NHL 2001	62
Vyruz	68



Blair Witch I: Rustin Parr	70
In Cold Blood	72
Heroes Chronicles: Warlords & Wastelands	74
LEGO Creator Knights' Kingdom	76
LEGOland	78
LEGO Alpha Team	80
LEGO Stunt Rally	81
Recon	82
Galaga: Destination Earth	84

CHEATEK, EGYEBEK

Cinkelt lapok	86
SzösszeNet	88
Csevegő	92
Toplisták	96
Decemberi ajánló	96

576 KByte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Széchenyi János
szjvc@576.hu

Artwork,
meg ilyesmi: Varga Balázs
vargab@576.hu

Levélágitás: Recent Kft.
Nyomás:
Offset és Játékkártya Nyomda Rt.
Budapest

Terjeszti a Hírkér Rt., az NH Rt.
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén,
rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges
és illusztrációs anyagok bármely
módon való felhasználása csak a
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226



HÍREK

- Avagy mi újság a nagyvilágban?

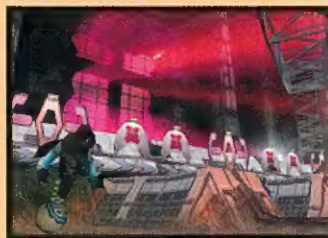
A jövő gladiátorai



Nemrég jelentette be a Take 2 Interactive, az éppen készülülőben lévő új arcade akciójátékát a MoHo-t. A program egy érdekes futurisztikus világban fog játszódni. A fejlesztési munkálatokban a Dungeon Keeper-ből már ismert Bullfrog-os csapat jó néhány tagja is részt vett. A MoHo egy olyan akciódús arcade játék lesz, ahol rettenthetetlen gladiátorként kell egymást gyilkolnunk a közönség szórakoztatásának céljából. Főhősünket az elkövetett bűneiért cserébe életfogytiglani börtönre ítélik a bírák, ebben a brutális társadalomban. Egyetlen lehetőségünk a túlélésre, a börtönben folyó élet-halál harcba történő kénytelen-kelletlen beszállás lesz. Az itt kialakult

börtönhierarchiában két féle ember létezik. Az egyik a bajnok, a másik a legyőzött ellenfél. Ellenfeleink vérszomjas galaktikus bűnözők és szörnyek lesznek. Célunk az, hogy egymás után legyőzve az ellenfeleket minél feljebb és feljebb jussunk a ranglétrán és elnyerjük a szintek között elérhető legmagasabb bajnoki címeket. Ezáltal nem csak a népszerűségünk, hanem a többi ellenfélben felszított gyűlölet vagy éppen félelem is nöttön nő. Végül, ha sikeresen felküzdöttük magunkat a csúcsra és elpusztítottuk az összes ellenfelet, elnyerhetjük az oly nagyon áhított szabadságunkat. A játék nagyszerű hangulatot ígér és több száz ellenfelet! A programban több mint nyolcvan különböző szint lesz, melyek akár mind más és más helyszíneket is takarhatnak. Öt különféle karakter közül választhatjuk ki a nekünk tetszőt. Ezek mind különböző fizikai erőket képviselnek, valamint eltérő a támadási erejük. Mindegyikük eltérő speciális jellemzőkkel fog rendelkezni és emellett más lesz a tapasztalati

pontjaik jellemzője is. A program által használt grafikai motorról is érdemes néhány szót ejtenünk. A játékban a küzdőtér folyamatosan formálódik, mozog, mintha élne. Földhöz csapkodott ellenfeleink óriási rengéseket idézhetnek elő, melyeket az ügyesebb játékosok egyfajta gyorsítóként is felhasználhatnak. Egyféle állandóan mozgó és átalakuló környezetet képzeljünk magunk köré, ahol bármi megtörténhet. Ennek a grafikai újításnak köszönhetően egy teljesen új játékelményben lehet részünk. A játék PSX verziója már az év őszén megjelent, míg a Dreamcast és a Pc verzió kiadását az év végére, egy a Karácsonyhoz közeli időpontra tervezik a fejlesztők. Link: <http://www.losttoy.com>

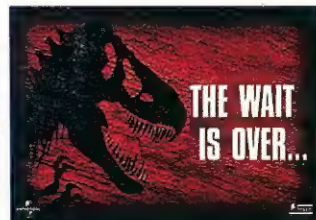


Újabb dínó-dili

A Universal Studios ez év Szeptemberének végén meg-egyeződést kötött a Japán Konami Corporationnal egy új program elkészítését illetően, amely a Jurassic Park III-ik részének forgatókönyvén fog alapulni. A meg-egyeződés értelmében a programot a Universal játékkészítésre szakosodott részlege fogja elkészíteni, majd a megjelenés után a Konami fogja azt terjeszteni. A program alapjául természetesen, a 2001-es év nyarán a mozikba kerülő film Jurassic Park film szolgál. A Universal és az Amblin, akik a filmet is készítik igen nagy reményeket fűznek a programhoz. Egyelőre, csak annyi információt tudunk meg a programról, hogy valami egészen egyedi játékestílust fog a játékvilágba hozni. A programot nem csak PC-re, hanem az összes, a közeljövőben megjelenő második generációs konzolra el szeretnék készíteni. További, a Universal Interactive Studios gondozásában

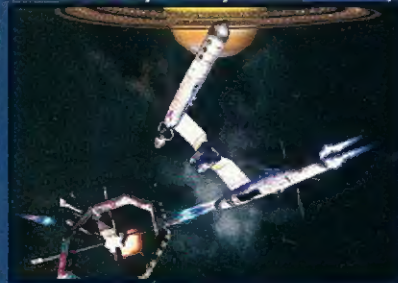


megjelenő programok érkezése is igen valószínű, mert a cég még három nagyobb projecten dolgozik a Jurassic Park III mellett. Minden egyes játék tartalmazni fog multiplayer és online opciókat is. Link: <http://www.universalstudios.com/jurassic/>



A Descent esete a Fekete Lyukkal...

A Thrust Wave nevű Amerikai fejlesztőcsapat valós idejű űrstratégiai játékot készít, **The Rift** néven. A program még az elmúlt év Márciusában lett bemutatva, a San Jose-i Independent Games Festival-on (Független Alkotók Játékainak versenye). Ezen az összejövetelen az akkor még csak az éppen vázlatokban elkészült program, a saját versenyszámában rögtön első helyezést ért el. Azóta a játék folyamatos



fejlesztés alatt állt és idő közben megvette a kiadási jogokat a Francia Microïds játékkiadó cég. A Thrust Wave alig négy emberrel kezdte el a munkáját a múlt év legelején. Ma ez a szám már 10-re bővült, ebből is látszik a nagy érdeklődés a program iránt. A játék a jó öreg Descent stílusában készült, jelentős stratégiai beütéssel.

Elsősorban a fejlesztések, a technológiai szint növelése és az ezzel egyenes arányban növekvő harci képességünk fejlesztése lesz a legfőbb feladat. A program teljesen 3D-s lesz vadonatúj, a programozók által kifejlesztett grafikai meghajtóval. Az első jelentősebb hír egy demó for-



májában várható, amit a cég valamikor Október végén vagy November elején szeretne kiadni. A program egyébként jelenleg a legutolsó béta verzió-nál tart, a várható megjelenés az USA-ban November végére várható. Európában Karácsonyra tervezik a végleges verziót. Link: <http://www.thrustwave.com>

A bajvívás nagymesterei

Nemrég szárnnyal repült egy új hír a Ronin Entertainment éppen készülő játékáról a **Legend of The Blademaster**-ról. A japán stílusáról elhíresült Ronin Entertainment csodálatos 3D akció kalandjátékot készített el



a számunkra. Nagyszerű Japán zenére folyik a véres küzdelem a játék közben, a grafika pedig lélegzetelállítóan szép lesz. A program inkább egy ókori fanatsy játék elemeit ötvözi a Japán anime-manga stílussal, amely manapság az egyik legdivatosabb stílus a fiatalabb generáció tagjai között. Nagyszerű tájak, és monumentális részletek tarkítják az amúgy sem unalmas játékme-

netet. Ötféle egymástól teljesen eltérő karakter választható, akik harctudása, fejlődési sebessége és speciális képességei is mind-mind eltérőek. Ezek kiválasztásától függően a játékmenet is folyamatosan változik, amellyel

jelentősen kibővül az amúgy sem rövid játékidő. Ellenfeleink között is több mint ötven különböző szörnyet, nindzsákat, élőhalottakat és a Japán mitológiából vett démoni alakokat fedezhetünk fel. A program valószínű megjelenése még ebben az évben várható, de pontos dátum még nincs megjelölve, ezért akár a

jövő év elejéig is elhúzódhat a dolog. Link: <http://www.blademaster.com/games/>



MAHASZ tájkon

A Németsországi

Ascaron fejlesztőcsapat bemutatta legújabb valós idejű tengeri stratégiai játékát a **Patrizier II**-t. A program egy real time stratégiai játék lesz, melyben kereskedelmi hajókkal kell egy kisvállalkozóból hatalmas üzleti mánássá felfejlődünk. A kereskedelmi szimulációban a London és Norwood között fennálló történelmi hátteret építették be a programozók. Érdekességként nem csak a kereskedelem irányítása lesz a feladatunk, hanem saját magunknak kell előállítani azokat a cikkeket, amelyeket árúként kínálunk fel. Legvégső célunk az óriási Hans



hajóbirodalom igazgatótanácsába történő bejutás. Hogy ezt a célt el tudjuk érni, mesteri módon kell tudnunk üzletelni, mindemellett fenn kell tudni tartani a különböző cikkeink termelési mutatóit, valamint ki kell tudnunk elégíteni a folyamatosan növekvő munkagényeket. A játék

mind a menetét, mind a grafikáját tekintve erősen hasonlít a Tycoon című városépítő stratégiai programokra. A program megjelenése valószínűleg 2000 negyedik negyedévében, a Karácsony játékdömping idején lesz várható. Link: <http://www.ascaron.com/games/patrizier2/>



Az Excalibur-legenda folytatódik



A hősi lovagkorba utazhatunk el a Mythic Entertainment új játékában a **Dark Age of Camelot**-ban. Mint az a címből már kiderülhetett egy szuper kalandjátéknak lehetünk majd részesei, amely a sötét középkor világába kalauzolja el a rettenthetetlen játékosokat. A történet három, a középkorban igen jelentős szerepet betöltő földrészen játszódik. Ezek Albion (Anglia), Hibernia és a sötét és félelmetes Midgard. A történet csupán néhány nappal Arthur király halála után játszódik. A legendás uralkodó halála miatt az említett három legerősebb tagállam pusztító háborúba kezd egymással. Mindhárom nemzet legfőbb célja, hogy magának tud-

hassa a mesés Camelot-ot, Arthur király legfőbb kincsét. A játékosok egy különleges és veszélyekkel teli világba léphetnek be, ahol minden sarokról veszély les rájuk. Nem csak akciókra, hanem jelentős

stratégiai taktikai részekre is számíthatunk, ahol leteraszthatjuk a saját és az ellenfeleink erejét és ellenálló képességét. A számítógép által irányított ellenfeleink között egyaránt megtalálhatók a mítikus szörnyek, lázadó szakadárok, rablók, nagyhatalmú varázslók és a misztikus középkor meséiből ismeretes szörnyek és démonok is. Nem csak az ellen-

feleinket kell azonban megfékeznünk, hanem a területeinkre betörő, a másik nagyhatalmak által irányított hordák ellen is fel kell vennünk a harcot. Igen fejlett mesterséges intelligenciával fognak rendelkezni az ellenfeleink, ezért a programot úgy készítették el, hogy a kezdő játékosok könnyebb fokozatokat is kiválaszthassanak a játék kezdetén. A program, pontos megjelenéséről egyelőre semmi használható információ sem látott még napvilágot. Egy-két elejtett szóval azonban arra utaltak, hogy legkésőbb 2001 első negyedévében szeretnék az USA-ban a programot kiadni. Link: <http://www.mythicentertainment.com>



Grouch

A Revistronic Games egy 3D akció kaland játékot készített Grouch címmel. **Grouch**-ot, a barbárt fogjuk megformálni. Grouch nyugodtan eldegélne otthonában feleségével, de megjelenik a rettenetes Ogres és elrabolja az asszonyát. Terve egy kissé sikamlós, ugyanis a hőlygyet leendő gyermekei anyjaként szeretné hasznosítani. A hadúr fajának tagjai lassan teljesen kihal-



nak, ezért egyfajta vérfrissítésként szeretne magának feleséget az emberek közül. A játék hosszú szinteken át kíséri el hőstünket, hogy végül eljusson a szintre megközelíthetetlen erődbe. Az akció részek nem túl realisztikusak, egyfajta rajzfilm-szerű, pörgő akciót játszhatunk végig, mely egyszerűen adja vissza a szereplők brutalitását. A program megjelenése 2000 Karácsonyára várható. Link: <http://www.revistronic.com/games/grouch/>

A három(sárkány)királyok



Az sem lesz túl ritka, hogy egynehányan szövetkeznek ellenünk, és összevont haderőkkel próbálnak meg minket a földre döngölni. Ezt megakadályozandó ki kell tanulnunk a diplomácia minden trükkös fogását, hogy különböző trükkökkel vagy épp megvesztegetéssel, lefizetésekkel szerezzünk magunknak

Sokat sejtető az Eidos Interactive **Fate of The Dragon** című játéka elsőként kiadott néhány képe. A programot az Overmax Studios készíti el, teljes címe Three Kings: Fate of the Dragon lesz. A játékot elsősorban a stratégiai megszállottaknak ajánlják a fejlesztők. Mint a képekből is kiderül egy csodálatos, Kínában játszódó programról van szó. Az időszámításunk utáni II. században, kell a helyünket megállnunk egy katonai vezető személyében. Hadsereget kell toboroznunk és felfegyvereznünk, valamint fenn tartanunk. Az ezekkel kapcsolatos kiadások is nekünk kell boldogulnunk. Egyféle gazdasági-harci stratégiai játékot képzelünk el, ahol a tartományok egymással vetélkedő hűbérurai próbálnak meg felénk kerekedni, miközben keményen agyalják egymást is.

segítőket, a magukat semlegesnek valló tartományok seregei közül. A program a Kínai történelem egyik legvadabb és legvéresebb időszakát öleli fel, melyből Luo Guanzhong könyvet is írt The Three Kingdoms címmel. A játék külsőleg erősen hasonlatos az Age of Empires sorozat csodálatos grafikájához, amit a készítőket ötvözték a Shogun nagyszerű hangulatával. A várható megjelenést legkésőbb 2000 év végére, Karácsony tájékára ígérték a készítőik. Link: <http://www.sierrastudios.co/games/fateofthedragon/>



A világ (már megint) nem elég...

A Topware Interactive-t egyre inkább az élménybe sorolják a jobbnál jobb játékaik kapcsán. Az biztos, hogy a fejlesztőcsapat most sem csak a fenékén ülve töltötte az időt. Az **Iron Dignity** ismétellen a csapat zsenialitását bizonyítja. A teljesen 3D akció stratégiai játékot a Battlezone-hoz lehetne a legjobban hasonlítani. A programban egy olyan katonát alakítunk, akinek tiltos információkat kell gyűjteni, miközben tüzöket szabadítanak ki, és ellenséges bázisokat söpörnek le a föld színéről. Fantasztikusan szép grafika és pörgős játékmenet jellemzi a programot. A játék folyamán több tucatnyi olyan küldetést kell végigvinnünk, amely kihatással lesz a későbbi körülményekre. Ha elrontunk egy küldetést, akár világmevető katasztrófát is okoz-



hatunk. A küldetések sikerétől függően folyamatosan változik a játékmenet. Több különböző feladat között repülőgépekkel repülhetünk, tankokba ülve csapatokat irányíthatunk, vagy egyszerűen gyalogként is szembe szállhatunk az ellenfeleinkkel. A játék grafikai meg-hajtójára jellemző, hogy az Unreal-hoz hasonló nagyságú területeket képes megmozgatni hasonló részletességű grafikával. A történet jónéhány különböző helyszínen játszódik. Egyaránt bejárhatjuk Európát kisebb hegyi településeit és a messzi Oroszország jeges világát, valamint az egzotikus trópusi éghajlatú területek némelyikét. A program előreláthatólag 2001 első felében jelenik majd meg. Link: <http://www.topware.com/previews/irondignity/>

Avernum II

Egy kicsit még ismeretlen a Spiderweb nevű programozó cég neve a Magyar piacon. Pedig az Avernum című program néhány évvel ezelőtt megjelent első része nagy siker volt. A játék a régi jó Wizardry és az Ultima játékok fantasy RPG menetét fogja majd követni. Egyszerű 16 bites grafika, gyors és pörgős játékmenet, valamint alacsony gépigény jellemzi az Avernum II-t. Többféle választható karakterrel lesz a játék megtűzdelve, akik közül aztán összeállíthatjuk a nekünk legjobbra kézre álló csapatot. Azok, akik még emlékeznek és szerették az Amigán és a Commodor 64-en hódító „egy képernyős” RPG játékokat, amilyen a Black Crypt vagy a KnightMare volt, ismét kellemes órákat tölthetnek el a gép előtt. A grafikát a fantasy játékok egyik legismertebb illusztrátora, az a Phil Foglio rajzolta, akinek neve sok nagysikerű és hasonló stílusú könyv illusztrálását



is fémjelzi. A történetet három egymástól teljesen eltérő módon is elkezdhetjük. Ezek egyébként három egymástól különböző játékmenetet és játékmegnyerést tartogatnak a kalandokra szomjazó játékosoknak. A játék várható megjelenése valamikor 2000 telére várható az előzetes bejelentések alapján.

Ősi hősök az Ördög ellen



A Gathering of Developers adja ki a Phantagram fejlesztőcsapat új stratégiai kalandjátékát a **Kingdom Under Fire**-t. Ez a program rugalmas valós idejű stratégiát kínál egyszerű kalandjáték környezetbe ágyazva egy olyan világban, amelyet teljesen tönkretettek az években át tartó háborúk és belviszályok. A program kivételesen nem egy középkori történetet mesél el, hanem egy kitalált fantasy környezetben játszódik. A program így egy kettős műfajú játékot kínál a játékosoknak, akik hét játszható karakter irányítására közül választhatnak, amelyek mind RTS mind RPG módban hatnak egymásra, lehetőséget adva ezzel arra, hogy befolyásolják a hőseik fejlődését éppúgy, mint a játék két fajtának előremenetét, az Embereknek és az Ördögöknek. Mind-egyik választható karakter más és más harci és játéktílus

képvisel. A harci tulajdonságaik mellett a fegyvermentes harc is szerepet kapott a játékban. Karaktereink között megtalálható a sima harcos, aki akrobatikus harcművészetben is jártas, vagy a barbár mely egyfajta sumó harcosként is szerepel. Választhatóak ezen kívül, még igazi különlegességek is. Ilyen például a más dimenziókból szökött démon vagy a nagy hatalmú képességekkel megáldott idegen varázsló, akit saját faja kiteszített a rendből. A történet igen akciócentrikus és egy kicsit sem hasonlít a mostanság oly szívesen koppintott Diablo szériához. Itt két faj tagjainak egymás ellen forduló fejlődési harcát követhetjük végig, a kezdetektől egészen a hősi mennybemenetelig. A program várható megjelenését 2000. november közepére ígéri a fejlesztők. Link: <http://kuf.godgames.com/> - <http://www.phantagram.com> - <http://www.kingdomunderfire.com>



Egy Nornális játék mindenkinek

Az elsősorban gyermekeknek szóló játékaikról ismert Creature's Lab November végén vagy December elején fogja kiadni a **Creature's Playground** névre hallgató programját, amely a Creature's Village című nagysikerű gyereksorozaton alapul. A programban a Norn nevezetű, a sorozatokból már ismert kis lényeket fogjuk irányítani, megannyi kalandon keresztül. A kiadott hírek szerint a program nagy valószínűséggel elnyeri a BAFTA Entertainment gyermekjáték díját. Az elsősorban kicsiknek készülő

programot az egész családnak szánják, ahol együtt tornáztathatják az agyukat felnőttek és gyerekek. Sok-sok logikai feladaton kell átgátnia a játékosoknak. Az újítások egyike, hogy az általunk irányított Norn-ok az intelligenciájuknak köszönhetően saját döntések meghozatalára is képesek lesznek és tanulni is fognak a megszerzett tapasztalataikból. A kezdésben meg kell kreálnunk a saját Norn-unkat, amely egy speciális karaktergeneráló rendszertől történik. Ezek után adunk egy nevet az „újszül-



löttnek" és kezdhethetjük is felfedezni a Creature's Playground varázslatos világát. Jónéhány helyszínt bejárhatunk, úgymint: vidámparkokat, föld alatti járatokat és városokat, úrállomást és még egy hullámvásút kezelését is kitanulhatjuk. További jellemzők még: 15 újabb helyszín, két új norn



fajta, cirkuszi mutatványok: óriáskerék, kísértetkastély és kalózzjáték. A szülők kódszóval állíthatják be a hangot, a program indítását, a „lefekvés idejét”. Új területek és elfoglaltságok, ha egyesítjük a játékot a régebben megjelent Creature Adventure-rel. Link: <http://www.supergamez.hu/>

Újabb jeges fuvalat

Alig jelent meg a várva várt Icewind Dale, máris itt a hozzá készülő Expansion Pack-ot. Óriási tömegű újítással kedveskednek a készítők a kalandjátékosoknak az új játékban, mely nem csak a történetében, hanem az egész külalakjában át fog alakulni. A program az



Icewind Dale: Heart of Winter címet viseli majd, és az AD&D második kiadású szabálykönyvének alapul. Tengernyi újonnan felfedezhető terület áll a rendelkezésünkre, megannyi új szörnyeteggel, varázslattal, hihetetlen kalandokkal. Az R. A. Salvatore könyveinek (Forgotten Realms) alapuló történet igen sok játékméleti és technológiai fejlesztést is tartalmazni fog. Úgy, mint a kor követelményeinek megfelelő nagyobb felbontású grafikát, újonnan megszerezhető drágaköveket és tekerceket. A program az Icewind Dale játékméletének az alapjait használja fel, de itt lehetőségünk lesz a továbbfejlesztésre és újabb tapasztalati pontok megszerzése mellett, karaktereink maximális fejlettségi szintjének jelentős kibővítésére. A grafikai újítások között szerepel a nagyobb (800x600-as) felbontás,



valamint a program OpenGL 3D támogatása. Néhány szóban a játékméletéről. A kalandozásokra éhező játékosok öt vadonatúj helyszínt járhatnak be. A főbb cselekmény egyik helyszíne Lonelywood, a Tíz Város

egyike, ahol már találkozhatunk is újabb ellenfeleinkkel a barbárokkal, élőhalottakkal, életerőnk szívó vámpírlényekkel és a különös Rhemoarokkal. Nagy hatalmú varázslataink között helyet kaptak az olyan mágiák, mint Abi-Dalzim Horrid Wilting-je vagy a Blade Barrier varázslat. Nagyszerű mágikus tárgyaink listája is bővült. Megszerezhető a Wil-o-Wisp gyűrű, melynek viselője valóságos elektromos zuhanyt képes ellenfeleinek nyakába zúdítani, vagy a Vexed Armor amelyben egy démon olyan lakik, aki elpusztítja a viselőjét és a környező ellenfelek között is hatalmas pusztításba kezd. A végleges programot ugyancsak a Bioware készíti és a cég által kifejlesztett Infinity engine, egy jóval továbbfejlesztett változatát használja majd. Ezt a grafikai meghajtót eredetileg a Baldur's Gate folytatásához készítették, hogy végül is miért nem ezt használták fel a Shadow of Amn-nál az nem ismeretes. A kiegészítő futtatásához szükségünk lesz az eredeti Icewind Dale-re is. A program megjelenése a jövő év közepe környékén várható, de megerősítés még nem volt ez ügyben. Link: http://www.interplay.com/icewind_how

Az Éden tervezet



Megint egy akció / kalandjátékkal bővül a játékkínálat az Eidos Interactive jóvoltából. A Tomb Raider sorozatáról elhíresült CORE új programja egy egyszerű új szemszögből lefolytatott játéktípust kínál minden kalandozó kedvű embernek. A **Project Eden** címet

viselő program, első és egyben nagy újítása a felcserélhető first person és a Tomb Raider féle harmadik személyű nézet. A nekünk tetszőlegesen módon játszhatjuk a játékot Quake szerűen vagy egyfajta kívülről nézőként a főhősünket hátulról követve, mint egy védőangyal. A játékban egy négytagú csapattal játszhatunk, ahol a karakterek fejlődése jelentősen függ az egymásra gyakorolt hatástól. Ez azt jelenti, hogy a csapatunk tagjai az akciók során megszerzett tapasztalati pontok segítségével, vezető szerepet vívhatnak ki maguknak. Ezáltal a csapaton belüli hierarchia is másképp alakul ki. A gyengébb karakterek a háttérbe szorulnak és a fejlődésük is lelassul, míg a keményebbek akár meg is

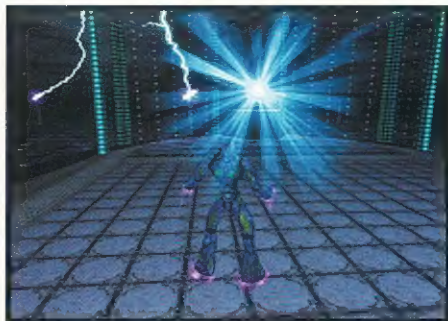


próbálhatják a jelenlegi vezér leverése által átvenni a hatalmat. A program egyaránt játszható lesz single valamint multiplayer módban és tervezik az online lehetőség bevezetését is.

A játékhoz egy új grafikai motort készítettek a programozók, mert a Tomb Raider-ét már túl öregnek gondolták. Ez a játék kinézetén meg is fog látszani. Az új Mapping technológiák mellett a karakterek textúrázását is megváltoztatták. Emellett a figurák animálása is egy meghökkentően új felületet kapott, melynek segítségével lehetővé vált a karakterek mozgásának nagyon valóságos, változtatható idejű visszajátszása. A grafikai modellek morfolhatóak és kizárólagosan csak ebben a játékban megtalálható effektekkel is bővíthetőek. A játékmenet szerkezete parancsfileokon keresztül működik, amely azon a világon vezet keresztül a játékost, amelyet eltorzított a saját evolúciója, ahol a lakosok természetellenesen és gyakran vészjósló erőszakkal reagálnak. A várható megjelenés 2001 első-második negyedévében lesz.

Link: <http://www.eidosinteractive.com/previews/projecteden/>

Csak egy maradhat!



Hatásos képeket adott ki a Diversions Entertainment a robotjátékok kedvelőinek készülő **One Must Fall: Battlegrounds**-ból. Ez a program a verekedős játékok igen szűk táborát lesz hivatott bővíteni. A játékban megannyi különböző robottal vehetjük fel a versenyt egymással vagy a gép ellen, de a hálózati játékban lehetőség lesz egyféle rampage játékra is, ahol akár nyolcan is apríthatjuk egymást. A játékos egy óriási harci robotot irányíthat, ahol a célunk szerint a lehető legjobbnak kell lennünk ahhoz, hogy az összes ellenfelünket legyőzve, mi lehessünk a galaxis legjobb pilótája. Jó pár robot közül választhat-



tunk, melynek mindegyike különböző fegyverzetrel és speciális mozgásokkal fog rendelkezni, amelyek közül néhányat csak a játékunk előrehaladtával kapunk meg. A kiválasztott pálya is megszabja milyen eséllyel, szállunk szembe a soron következő ellenfeleinkkel. A grafikai jellemzők között új 3D engine és nagyon élethű fényhatások szerepelnek. A program megjelenése csak jövőre várható, de még több információt, videót és hírt olvashatunk a játék hivatalos honlapján. Link: <http://www.omf.com> (hivatalos honlap) <http://www.supergamez.hu> (hírek, érdekességek a játékról).

A levegő nomádjai...

Újabb hírek láttak napvilágot a Recon Laboratories készülőben lévő akció-stratégiai játékától a **Nomads**-ról. A programban gyalogosan vagy fantasztikus repülő szerkezeteken keresztül vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel, a lebegő sziklák alkotta világban. Eme kis létezők birtoklásáért folyik majd a harc, ahol bőven lesz részünk akcióban, amikor meg kell védenünk a már megszerzett területeket a betörni akaró ellenségtől. De a stratégiai-taktikai érzékünkre is szükségünk lesz egy jól védett terület, minél kisebb kárt okozó birtokbavételéhez. A Recon Laboratories-nek nem



ez az első ilyen jellegű munkája, mert ők állnak a még 1998-ban megjelent hasonló stílust képviselő Urban Assault mögött is. A képekből kideríthető, hogy nem egy mindennapi játékkal lesz dolgunk a Nomads személyében. Sajnos a programnak egyelőre sem a kiadója, sem a megjelenési dátuma nem ismeretes. Addig is amíg a fejlesztők kiadók után kutatnak, mi izgatottan várjuk a jövő év első felére ígért demó verziót és az újabb híreket. Link: <http://www.supergamez.hu/>



Végtelen történet?

Csodálatos grafikájával hívja fel a figyelmet magára az Artifact Entertainment új 3D szerepjátéka a **Horizons**. A programról jelenleg csak különböző screenshot-okat adott ki a fejlesztő cég, a történet és a pontos cselekményt még nem hozták a nyilvánosságra. Annnyit azért lehet már tudni, hogy a program a klasszikus RPG ahgymányokat fogja majd követni. A történelmi háttérrel rendelkező játékokban, karakterünket (vagy karaktereinket) a harcokban megszerzett tapasztalati pontjaik útján taníthatjuk újabb képességek elsajátítására. Az igazi érdekesség az, hogy a bejelentések szerint az állalunk látható képek csak egy igen béta programot tárnak elénk, ahol a grafikát a végleges formájában még szebben szeretnék kialakítani. (!!!) Azaz a végső kép még ennél is durvábban fog festeni. Egy másik érdekesség. Az Artifact Entertainment 2000. Október 27.-én indítja el azt a nyílt fórumot, ahol bárki bármilyen

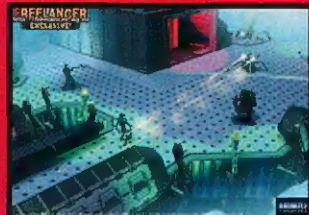


formában felteheti kérdéseit és észrevételeit a fejlesztők felé. Minden kritikus és elismerő hozzászólást figyelembe vesznek és válaszolnak is arra, melynek az a célja, hogy a lehető legteljesebb mértékben kielégítsék a játékosok igényeit. Szóval kedves kritikusok hajrá, a véleményeketek mind elmondhatjátok, emellett ha elég érdekesek és lényegbevágók a kérdéseitek, akkor még az ígéretek szerint egyike lehetnek annak a száz bétatesztelőnek is, akiket a fórumra jelentkezők közül választanak ki. Mindaddig folytatják a program finomítását, amíg a kiadott előzetesek és képek meg nem győzik a játékosokat. A várható megjelenésig még eltelik egy kis idő, ugyanis ez valamikor 2001 harmadik-negyedik negyedévére tették. Link: <http://www.artifact.com/> <http://www.supergamez.hu>



Matrix és a Cyberpunk

Újabb híreket kaptunk a Mist Land's régóta készülő 3D RPG stratégiai játékából, mely a **Paradise Cracked** címet kapta. Ebben a játékban egy RPG és egy valós idejű stratégiai játék kombinációját játszhatjuk, ahol a játékosokat és a velük összefüggő főbb eseményeket egy elképzelt cyberpunk világba rakták a készítők. A történet egy fiatal, számítógépek feltörésével és adatok ello-



pásával foglalatokodó hacker és barátai körül forog, akik különböző veszélyhelyzetekbe kerülnek a munkájuk során. Veszélyes hálózatokba kell betörniük, ahol bármelyik pillanatban felfedezhetik őket a rendszerek őrzésével megbízott programok. Gyilkos biztonsági robotokkal kell megküzdeniük és az operációs rendszerekbe épített kódok felismerésével és feltörésével, csapdákat is hatástalaníthatnak.

Ezt a történetet a cyberpunk műfaj két legnagyobb alakja, William Gibson és Philip K. Dick munkái inspirálták, valamint a hasonló témájú filmek, mint a Szárnyas Fejvadász, vagy a Mátrix. A készítőik által felépített világban mindenki a gépek és a világot irányító multinacionális cégek rabja. Minden ezek körül forog.



A cégek egymás közt felosztják a területeket és ezeken belül ők az élet és a halál urai. Hőseink ezen szeretnének változtatni a cégek fő kompjutereibe betörve és az ottani magot tönkretéve, romlásba dönteni azt. A programot legjobban az Incubation és a Jagged Alliance sorozathoz hasonlíthatjuk.

A programot 2001 második negyedévében a Buka Entertainment fogja kiadni. A program hivatalos honlapja: <http://www.buka.com/games/paradise/index.html/> Hírek a programról: <http://www.supergamez.hu/>

A Hold hadművelet



A Travelbox Hungária Kft. Kiadásában megjelent magyar nyelven az EARTH 2150 kizárólagos folytatása. A Lunar Corporation, az Eurázsiai Dinasztia és az Egyesült Civil Államok felkészültek az utolsó, mindent eldöntő ütközetre. Lázás munka veszi kezdetét a Holdon folyó projekt megszer-

zésére. Egyedül a kódnev ismert... „Nápfény”...

Az emberiség történelmének egyik legsötétebb fejezetét feldolgozó nagyszerű 3D valósidejű stratégiai játékról, mint emlékezhettek rá a júliusi számban már írtunk ismertetőt. A most megjelent folytatást mindenki nagy izgalommal várta, no nemcsak az új történet miatt, hanem mert ritkán adatik meg, hogy egy remek játék magyar nyelven is játszható legyen.

A Hold Hadművelet három terjedelmes küldetést és küldetésenként több



mint 100 missziós feladatot tartalmaz. Minimum 100 óra játékidőt ígérnek fejlesztői, melyet a multiplayer lehetőségekkel kibővítve, szinte majdnem a végtelenségig játszhatunk. Felhőtlen szórakozásunk az előzetes képeket látva garantáltan

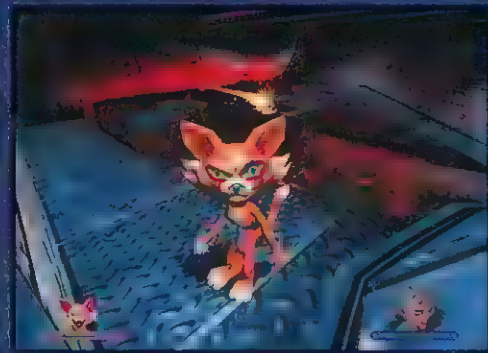
biztosított lesz. Minden harcoló oldalon több mint 50 felszerelés és épület található, amely csak erősíteni fogja a változatosságot kedvelő gamerek boldogság érzetét.

Az egyedülálló térképszerkesztővel és feliratozóval (amely természetesen korlátlanul a rendelkezésedre áll) egészen egyediekre tudod formálni a saját küldetéseidet. Több mint 25 multiplayer hadszíntéren LAN, Internet és EarthNet elérésen keresztül bírhatod jobb belátásra ellenfeleidet.

A játék gépigényére sem lehet panaszunk, hiszen a minimál követelményben a ma már igencsak szerénykének számító P233 szerepel 32 MB RAM-mal, és a winchesteren 450 MB szabad helyel.

Kutya macska barátság

Igazán aranyos játék várható a nemsokára megjelenő **Spotswood & Eric** című játék személyében, melyet az Evolution-Software fejleszt PC-re. A Spotswood & Eric egy 3D rajzfilmstílusú akció kalandjátékot takar, melyet az egész család számára ajánlanak a programozók. A játék központja a költő karakter. Spotwood (a kövér folyton jó kedélyű kutya), és Eric (egy apró árva cica). Két hősünk a fejébe veszi, hogy megmenti leendő gazdájukat, Doc-ot, a gonosz Big Fishy karmaj közül, aki átvette kicsi hőseink otthonának irányítását. A Sonic-hoz hasonlóan itt is mindkét karakterrel



egyszerre tudunk játszani, így kihasználva az eltérő tulajdonságaikat, aminek segítségével képesek vagyunk tönkretenni Big Fishy sötét tervét. Eric apró méretű és nagyon furcsa, melynek segítségével a szinte megközelíthetetlen helyekre is képes eljutni, valamint fur-



geségével és ügyes mozgásával könnyedén ki tudjuk cselezni az ellenfeleinket. Spotswood elsősorban nyers erejét és méretes természetét kamatoztathatja a küzdelmek, kalandok és a számtalan kihívás közepette. A szinte folyamatos csetepaték közepette mindig ő lesz a bunyós karakterünk, míg Eric

nagyobb logikai és ügyességi feladatok végrehajtására alkalmazható. Az igazán érdekes, a játékba szőtt csapatmunka lesz. Néha ugyanis lehetetlen lesz egy karakterrel megoldani a feladatokat és ilyenkor a kicsi Eric felpattan a nagy és erős Eric nyakába, hogy együttes erővel kerekedjenek felül a megoldandó problémákon. Tehát a játék másik erős pontja lesz a csapatalkotás. A program főbb jellemzői az egyszerű irányítás, az egyedi karakter megformázás, egy csipetnyi finom és néha izléstelen humor. A „Spotswood and Eric”-et úgy tűnik, hogy minden korosztály számára szerkesztették. A programot már egy éve fejlesztik a következő generációs konzolokra és PC-re is. A megjelenési idő egyelőre még nincs tisztázva, de előreláthatólag a jövő év első felében lesz a kiadás dátuma. Link: <http://www.evolutiongames.com/spotswoodanderic/>

Bukott istenek háborúja

A Septerra Core című RPG-játékról már ismertettük a most Budapesti kalandjátékok feldolgozásával foglalkozó Valkyrie Studios-t. A következő projektjükből, ami a **Seraphim** címet viseli, már kiadtak egy kisebb videót. A Seraphim egy RPG elemekkel bőven megütdített akciójáték lesz. A játék lényegében bukott szárnyas isteneket alakíthatunk, akiket a napok szemből tanúsított túlzott brutalitásuk miatt kiűztek a valhából. Ezeket a nagy hatalmú teremtményeket aztán egy a földhöz nagyon hasonló világba költöztették, ahol az egymással való rivalizálás orien- harokka szított fel. A kis planéta emberi lakói úgy döntöttek, hogy egyszerre csak egy istenhez hajlandók imádkozni, ezért kell a nyálas feleknek egymást pusztítani. Aztán ha majd egyetlen egy isten marad fenn, ő a hozzáim-



zett imák segítségével talán újra elfoglalhatja a helyét a Kánaánban. A milikus istenek nem saját maguk küzdenek egymás ellen, hanem erejüket a dühökkel együtt halandó emberekbe töltik bele, akik aztán hatalmas szárnyakat növesztve veszik fel a küzdelmet egymás ellen. A furcsa legendákkal teli háttértörténet kibontako-



zása folyamán kell átküzdeni magunkat a győzelem felé vezető úton. Maga a játék története a nyugati kultúra mitológiájából lett kialakítva, majd eme kiindulási alap után a fejlesztők kiegészítettek mindezt az Indiai, Japán és Babilóniai kultúra elemeivel. A programnak így igen erős bibliai hangulata lett, melyet sok-sok fantasy és

RPG elemmel tettek színesebbé. Hatalmas mennyiségű fegyver áll majd rendelkezésünkre, amelyeket a legyőzöttéktől vehetjük el, de akár titkos helyeken is összehozhatjuk őket vagy megvásárolhatjuk őket az arra kijelölt játékozónokon. Karakterünket külön képanyokon választhatjuk ki a játékegyen, ugyanígy megválaszthatjuk akciónkat, fegyverzet és varázslat típusainkat valamint a pajzsrendszerünket és a jellemzően egyedi szárnyformánkat. A program fejlesztése jelenleg a kezdeti szakasz végén van, de a várható megjelenés csak igen későn, 2002 második negyedévére tervezi a fejlesztő csapat. Ez a hír egy kicsit azért meglepett, hiszen nem tudjuk hova fejlődik addigra a játékok minősége és vajon versenyképes lesz-e akkor még a Seraphim.

Link: <http://www.valkyriestudios.com>
<http://www.seraphim.com>

RESURRECTION

★ HÁROM HŐS... HÁROM KALAND... EGY VÉGZET...

SEMIKÉNYI IGAZOLÁNY

Fejlesztő: Nébula Entertainment
Kiadó: Dinamic Multimedia
Web: www.dinamic.com
Megjelenés: Karácsony (?)

Valljuk be őszintén, a külső nézetes akciójátékok koronázatlan királya, elnézést, királynője mindig is Lara Croft volt. Bár sok trónkövetelő akad, sosem tudták azt a szintet megütni, ami elég lett volna az elsőség elbitorlásához. Említhetném akár a szomorú véget ért Die By The Swordot, a Crusaders Of Might & Magicet, vagy éppen a nagyreményű Prince Of Persia 3D-t, valahogy sosem sikerült a fejlesztőknek annyi újdonságot hozniuk a stílusba, ami elég lett volna ahhoz, hogy korszakalkotóvá váljanak. A legnagyobb fejlődést még mindig Lara újabb és újabb kalandjai jelentették, maguk mögé szorítva minden egyéb próbálkozást. Ez annyira még nem is lett volna probléma — de a Tomb Raider újabb epizódjai már maguk sem tudtak igazi előrelépést felmutatni. Lara kalandjainak ellaposodásával a külső nézetes akciójátékok műfaja elkezdett valami hasonló tetszhalott állapotban leledzeni, mint a hasonló sorsú RPG kategória annak idején.

Persze, ha abból indulunk ki, hogy a játékfejlesztők maguk is játéklámpások, logikusnak tűnik, hogy egy idő után valamelyik kiadó megjelenjen egy olyan progival, amely a népszerű, de megújulni képtelen műfajt kellőképpen megreformálja. Ilyen volt az RPG esetében a Diablo, amely a haldokló műfajba új szint, új izgalmakat tudott hozni, és általa a szerepjátékok újból dicső fényükben ragyoghattak — a kategória csillaga napjainkban is felfelé ível...

Lara trónja is meg-inogni látszik. Ezt bizonyítja a nemrégiben megjelent Heavy Metal F.A.K.K.2 is, amely lényegesen több izgalmat,

hangja, máris itt a legújabb trónkövetelő, a várva várt Rune, amiről e számban hasábjain olvashattok... róla csak annyit, hogy nem véletlenül nyerte el a Hónap játéka kitüntetést tülust!

És a sornak még egyáltalán nincs vége — úgy látszik, a külső nézetes akciójátékok ugyanarra a sorsa



Feltámadás spanyol módra

Valószínűleg a spanyol fejlesztő cégek sincsenek sokkal könnyebb helyzetben, mint mi, magyarok. Talán ezért is tudok annyira együtt érezni velük — no meg azért, mert imádom a sangriát. Nekik azért két szempontból is könnyebb. Először is közelebb vannak a nagy kiadókhoz, legalábbis földrajzilag. Másodsorban, nekik van egy saját nagy kiadójuk is, a Dinamic Multimedia — ami ugyebár jelentősen megkönnyítheti a fejlesztők helyzetét. A Resurrection-re persze egyből le is csapott a Dinamic, ami egyáltalán nem véletlen.

A szeptemberi ECTS beszámoló lapjain már láthatóak egy képet erről a rendkívül alaposan kidolgozott játékról. Ami nekem egyből felkeltette a figyelmemet, az a gyönyörű textúrázás volt. A Resurrection-ben végre alacsonyabb felbontásban is részletes, szép textúrákat láthatunk, ami nem kis előnyt jelent az egyre inkább erőművekre készülő játékok között (az ígéretek szerint az ajánlott gépigény P200, 32 MB Ram — D3D kártya ajánlott, de NEM kötelező!). A másik érdekesség, hogy a műfajban megszokottól



kihívást, és lenyűgözőbb látványt nyújtott, mint a Tomb Raider bármelyik része — nem beszélve Julie-ről, aki mint jelenség is simán verte Larát...

De még el sem csendesedett a Julie-t övező siker vissz-

RPG. A kezdő lökés után elindul a lavina...

A jövőben jobbnál jobb játékok jelennek majd meg a műfajban, amivel — remélhetőleg — mi, a játékosok járunk a legjobban (sőt, még Lara rajongói is örülhetnek, hiszen kedvenc hősüknek jócskán fel kell kötnie a kakhi-színű gatyát, ha meg akarja védeni koronáját).

Egy lesz ezek közül a Resurrection is — valószínűleg csak véletlen, hogy a címbe foglaltak mindent, amiről idáig beszéltem...



eltérően itt akár három szereplő közül is választhatunk, akik persze egy cseppet sem hasonlítanak egymásra. Nemcsak külsejükben, de mozgásukban, kombóikban, és történetükben is egészen mások. Igen, kombót említettem, ugyanis a Resurrection-ben a küzdelem fontos elemei a harci kombók, hasonló módon kivitelezve, mint ahogy azt a Heavy Metal

Segítője egy sárkány-agyarból készült kard, amely csatában megnő. Az utolsó hősrünk Daiko, az emancipáció élő bizonyítéka, egy harcos varázslónő, aki mentális erejére, és változatos varázslataira támaszkodhat a harcban — vagy egyszerűen csak láthatatlanná válik.

A fejlesztők nemes egyszerűséggel kaland-akció-szerepjátéknak (!) titulálják a Resurrectiont, állításuk szerint eddig soha nem látott módon fonódik össze a három műfaj ebben a játékban. Hogy ez mennyiben igaz és mit is takar pontosan, azt csak akkor tudjuk majd meg, ha végre kezünkbe

jól bevált ellenfelei sem maradhatnak el, biztos — így aki emberi lények ellen szeretet küzdeni, ugyanúgy megtalálhatja a számítást, mint aki a goblinokat kaszabolja szívesen. Szóval nézzétek meg a képeket, és döntsétek el magatok, hogy tetszik-e.

Kényelmes-e a spanyol-csizma?

Az biztos, hogy ritka az olyan játék, ahol ennyire eredeti, jól kidolgozott szereplők vannak, ráadásul mindjárt három! A harci rendszer is eltér egy kicsit megszokottól, hiszen nem elég csak ráfeküdni a támadás gombra, az igazán hatásos akciókhoz bizony muszáj lesz a kombókat használni — nem beszélve arról, hogy a



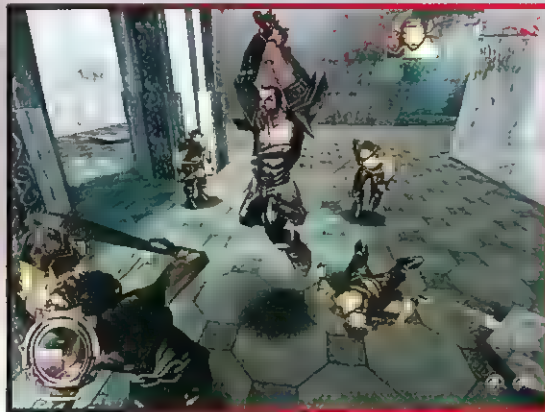
szokatlanul erős mesterséges intelligenciát ígérnek éberség és támadási taktika terén, de ne lepődjünk meg akkor sem, ha ellenfeleink, lesből támadnak, vagy akár menekülőre fogják a dolgot!

A grafikai megjelenítés — mint azt a képeken is láthatjátok — tényleg csúcs, van itt minden féle csecsebecse, mi szem-szájnak ingere: portál technológia, animációs interpoláció, fény-árnyék letérképezés, volumetrikus-, és krómhatású fények, különleges tűz és füst effektek, de inkább nem sorolom tovább, mert már én sem tudom, miről van szó — ha valaki nem érti ezeket a szakkifejezéseket (mint pl. én :-)), forduljon bizalommal KeFe™ barátomhoz, aki nagy spiler a témában.

Meg merem kockáztatni azt is, hogy a Resurrection már csak azért is jó lesz, mert spanyol fejlesztés — hiszen csakúgy, mint a hazai fejlesztőknek, a spanyol gárdának is olyan játékokat kell készíteniük, ami megállja a helyét a nagy nevek mellett, ha fent akar maradni. Erre sajnos — és megint csak a mi szerencsénk — rá vannak kényszerülve.

És ha ezt sikerül elérniük, mindenki jól jár — de főleg mi, a játékosok. Hiszen akkor nem csak egy újabb középszerű játékot kapunk a pénzünkért.

VargaB.



F.A.K.K.2-ban megtapasztalhatuk. Viszont itt, mivel a harc eleve csak a kézifegyverekre korlátozódik, lényegesen több, fejenként tizenkét kombót tudunk használni. Ezen kívül minden főhősnek van még a tarsolyában némi egyéni speciális képesség.

A fekete sárkány visszatér...

A főszereplő gárdánk igazi változatot kap: a történet szerint a három egyáltalán nem összeillő karakter kényszerűségből lépett szövetségre, hogy legyőzzék a gonosz istenséget és hűségese, falánk fekete sárkányát.

Domenico, a bestiális külsejű, démonikus fattyú a lopakodás nagy mestere: megbújik a sötét sarkokban, észrevétlenül mászik a mennyezeten, hogy aztán elsőpró erejű, vérengző támadással lepje meg az ellenséget — őt személyes bosszú vezérli. Gau egy legendás híró lovag, aki önmagában, és elveiben megingott hite miatt keres választ kérdéseire.

kaparintjuk a programot. Addig is elégedjétek meg annyival, hogy két féle játékmódban küzdhetünk: az első az Adventure mód, amiben Áiros és Sagras világainak nyolc különböző helyszínén keresztül kell kalandoznunk — a másik az Arcade mód, ahol öt féle küzdőtérén párbajozhatunk.

A játék hangulata, helyszínei sokban emlékeztetnek a Prince of Persia 3D-re — turbános ellenfelek, arab világot idéző épületek, rózsalugasok, ilyesmi... Ez sajnos az említett játékban nem igazán jött be, bár mondjuk nem is ezen múlt a POP3D népszerűtlensége — mindenesetre a fantasy játékok



jól megalkotott ellenséges AI nem áll még védekezni is, sőt, ha folyamatosan csak ütünk-vágunk, akkor egyszerűen beáll védekező pózba, így kényszerítve a játékost egy kis virtuóztatásra. A fejlesztők



HITMAN: CODENAME 47

★ CSENDES EROSTASZ

SZEMÉLYI IGAZGATVÁNY

Fejlesztő: IO Interactive

Kiadó: Eidos Interactive

Web: www.hitman.dk

Megjelenés: 2001. eleje

Nagyot fordult a világ az elmúlt pár évben. Ez persze így elég elcsépelten hangozhat, de gondoljunk csak például az egész világot (és kis hazánkat) átformáló kulturális transzformációsokra: virágkorukat élik a hangulatos kis mozikat, „agyonvágó” multiplexek, a szubhumán gonoszokat csatasorba állító latino mosószer... izé... szappanoperák, és az egymással kommersztásban egyre jobban versengő tv-csatornák, amelyekben időről-időre visszaköszön egy-egy hátsó zsebből előrángatott, cukormáz fiúbanda vagy szülő „énekes”, akinek több a foga, mint az IQ-ja... Persze, azért a helyzet nem annyira

egham kedvelt zeneműfajok (szóval legújabb kedvenem a 9Days, ha valakinek megvan a CD, küldje el MP3-ban — persze szigorúan jogtisztán:)), a mozikban is láthatunk egy-egy igényesebb filmet (kb. a bemutatók egy tizede...), és hát végülis, van már Southpark is a TV-ben, magyarul csak úgy, mint teliratosán, úgyhogy még nincs gáz.

Talán éppen a gyorsuló tempó, az állandó, az agresszív életvitel, blabla miatt az emberek elkezdtek ránni a mozihősök megszokott „jófiúságára” — magam is rengetegszer hallottam az emberektől egy film után: Énem így csinálom volna, én visszab*ztam volna a köcsögöt a zanyába, vazze...!!!

Persze a filmkészítők is ráéreztek erre, és elkezdtek megjelenni a vásznon az antihősök. Egy-egy film elvéve korábban is akadt, ahol a főszereplő rosszfiú, bűnöző, aki csak a maga érdekeit nézi, és

partisa (elegendő csak megemlíteni a Reservoir Dogs, vagy a Forgatókönyv íróként jegyzett Alkonyattól pirkadatig és a Született gyilkosok című alkotásokat), mégis ez a film érte el azt, hogy Hollywood ontani kezdte magából a főszerepben tejszelgő bűnözőket. De hiába lett divat az Elmore Leonard regények adaptálása, az igazi, vérbeli rosszfiúk csak nagyon kevés mozi-ban léptek főhősként színre — a jelenség „átkorcsosult” a rosszfiú-vagyok-de-megjavulok műfaj térhódításává (lásd Gyilkosok gyilkosa). Az utolsó igazán tökös rosszfiú fil-

várunk: az egyik az Alcatraz, ahol egy szökésben lévő fegyenc bőrébe bújhatunk, aztán ott van még a Mafia (ez nem tudom, mi lesz:)), és végül, de nem utolsó sorban hamarosan megjelenik az a játék is, amire én személy szerint már nagyon fenem a fogam: ez pedig a Hitman: Codename 47.



veszélyes — talán csak én vagyok egy kissé borulátó. Mindesetre, aki keres, az még mindig megtalálja a saját ízlésének megfelelő szellemi tápanyagot: hiszen magam is naponta bukkanok új arcokra az

sosem gondol másokra, de az igazi áttörést Tarantino Pulp Fiction-jel hozta. Olyan nagy nevek, mint John Travolta, Samuel L. Jackson, Harvey Keitel, vagy az akkor még szinte ismeretlen, de azóta sztárrá vált Ving

Phames feladhatetlen alakításakkal segítettek abban, hogy a Ponyvaregény elnyerje a legeredelibb forgatókönyvért járó Oscart, és igazi kultusszá váljon. Persze Tarantinora ez előtt, és ez után is jellemző volt a negatív figurák

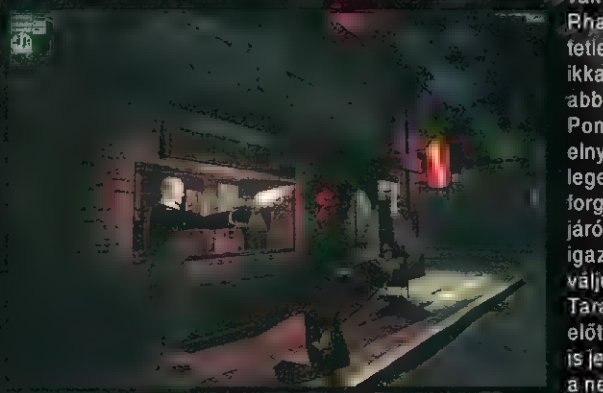
mel számomra a Mel Gibsonos Payback jelentette — legalábbis egyelőre —, de az aztán tényleg tökéletesre sikerült... azóta csend. Ami bejön az egyik helyen, az be fog jönni a másikon is — valahogy mindig összekedhetnek a számítógépes világban a felesleges mozi-műfaj születésével. Sajnos nem a hősies legendák, hanem a gonoszok sötétjait, a pingszterek sötétjait, a maffia jeles tagjait (Kingpin).

Miközben a mozikban mostanában a kosztümös-történelmi és a gimis lávsztori filmek élik reneszánszukat, a játékok körében a rosszfiú-műfaj hamarosan újabb erőre kap — elég csak három olyan nagy nevet megemlíteni, amiket már nagyon várak

Fedőneve: fejvadász

Hitman semmi nem tud a saját múltjáról. Egyhangúan tengeri életét, csak a melő napról-napra. Igaz, ez a munka nem túl hétköznapi — Hitman ugyanis bérgyilkos, méghozzá a legjobbjak között. Egy titkos, földalatti szervízetnek dolgozik, amely azt tűzte ki céljául, hogy a törvény útját megkerülve a maga kezébe veszi az igazságszolgáltatást, és leszámol az alvilággal. A szervezet az, amely kitervezi a központi személyek likvidálását, Hitman a kéz, amely végrehajtja az előírt feladatot.

A célszemélyek vezető alvilági beosztásban lévő emberek — haláluk fontos kapcsolatokat szüntethet meg, befolyásos klánokat tehet cselekvésképtelenné, vagy akár különböző bűnöző csoportokat fordíthat egymás ellen.



Mindez azonban csak a felszín. Valójában még maga Hitman sem tudja, mi feladatának igazi mibenléte. Apránként azonban kibontakoznak előtte az ördögi terv részletei, és kezd rájönni, mire is használják fel pontosan...

A nyomok egy genetika-tudóshoz vezetnek, és egy forradalmi kísérlethez. Hitman ráébred, hogy ő maga

nyakon öntve egy jó adag stratégiával. Távolról sem hasonlít a többi lövöldözős anyagra — a hangsúly nem az akción van, nem is lehetne, hiszen a golyó drága, a bűnözők éberek, és a közhiedelemmel ellentétben okosak is. A mi feladatunk a lehető legkevesebb feltűnéssel, főleg lövöldözés és áldozatok nélkül végrehajtani a ránk kiszabott

feladatot — ez pedig komoly tervezést és szervezést igényel. A küldetések előtt pontos képet kaphatunk az akció helyszínéről, a célszemélyek elhelyezkedéséről, a feladat végrehajtásának előzetes tervéről, vagyis az akció műholdfelvételeket

kicsit gyanúsán viselkedünk. Az ellenfelek alkalmazkodnak a környezet adta lehetőségekhez, fedezékbe bújnak, vagy ha erre nincs lehetőség, leguggolnak, hogy kisebb célpontot nyújtsanak, ráadásul még a cselekedeteiket is képesek összehangolni egymással. A fegyverpogásra azon nyomban az összes környekünkön lévő bűnöző a keresésünkre indul, még szerencse, hogy ezekről a megmozdulásokról folyamatosan tájékoztatást kapunk. Mindenestre ebből már kiderül, hogy nem egyszerű öldöklésről lesz szó, de szerencsére a küldetések sem erre vannak kiélezve — akad például



tuk külön életet él — ha valaki látta már a hivatalos trailert, az tudja, hogy ez nem túlzás —, valamint húsznál is több csodálatosan modellezett és texturázott helyszín, amelyek építészeti szempontból is megfelelnek a valóságnak — mindez akár 1600x1200 felbontásban, 32 biten. A 3D hangzás, és az interaktív zene már csak hab a tortán.

Amitől azonban egy kicsit félek, az az irányítás. Külön koordináljuk Hitman mozgását, jó néhány billentyű felhasználásával, nézőpontja viszont (illetve a fegyver célkeresztje) ettől teljesen függetlenül mozgatható, az egérrel. Ez így elsőre talán ígéretesen hangzik, de aki például már vezetett járművet a Counter Strike-ban, az tudja, hogy a két egymástól független mozgást nagyon nehéz megfelelően összehangolni, főleg, ha mondjuk éppen egy tucat jakuza támad ránk. Remélem, ezt sikerül az IO gárdájának kellőképpen kezelhetőre megvalósítani, hogy legalább ki is lehessen használni azt a sok élethűen kidolgozott mozgulatot, amire Hitman képes

volt a kísérlet első alanya, a prototípus — és a feladata nem más, mint eltüntetni a kísérlet nyomait.

Ahogy kezdő összerakosgatni múltjának széthullott szilánkjait, rájön: ő maga lesz a következő célpont...

Ölni csak szépen, okosan

A HC47 készítői listájában vannak azokkal, akik külső nézetes akció játékokból tízenkettő egy tucat, a gyenge rajzárattal meg ráadásul Dunát lehetne kereszteni. Így hát olyan témához nyúltak, amihez ebben a formában még soha senki előttük — én ezen kívül eddig csak egy fejdácsolás játékot ismertem, a Szárnyas Fejdácsolást, de az nem is volt igazi fejdácsolás, ráadásul még szárnya sem volt...

Minden bizonnyal sokakat izgat a bérnyílások szerepe, hogy milyen lehet hidegvérrel ölni, meghúzni a ravaszt, aztán csendben, feltűnés nélkül kóddé válni. Nos, már nem is kell sokat várni, hiszen a Hitmanben hamarosan belebújhatnak a fejdácsolás bőrébe...

Amikor először hallottam erről a játékról, azt gondoltam, hogy FPS lesz. Hogy ez mégsem így történt, annak valószínűleg az az oka, hogy csak belső nézetből nem lehetett volna megvalósítani azt a sok kiaknázható lehetőséget, amire az HC47 egy szerencsés esetben egy kicsit segítsen egy akció-játék-turmix



nézhetünk az ügyben érintett bűnözők főszereplésével. Mimagyarázhatunk, milyen fegyverrel és felszereléssel indulunk a „bevetésre”, de nem árt minden eshetőségre előre felkészülni. Hitman világa nagyon valóságos...

Milyen is egy okos bűnöző...

Akik megszokták már más játékokban, hogy az ellenfeleknek egy fokkal intelligensebbek a tőlük, és a harcukban azok sűrűn gyakofoznak egy kicsit valamelyik PC-jükkel a HC47 előtt. Itt

ugyanis eddig példátlan AI-val találja magát szemben az egy-szeri játékos. A közben tartott fegyverrel való mászkálást például kapásból felejtjük, ugyanis abban a pillanatban tüzet nyitnak ránk, ahogy meglátnak — de még akkor is, ha csak

olyan színe „tartaléknak” mondható, mint a bomba. Egy bombát kell elhelyeznünk a célszemély limuzinjában, szóval nem felkészülni, hogy az esztétikusan kell használnunk mint a Firestormban.

A részletek

A Hitmanhez egy vadonatúj engine-t készítettek a fejlesztők, ami saját állításuk szerint az eddigi legrészletesebb környezet megjelenítését teszi lehetővé. Az előzetes anyagok képeit elnézve ez nem is tűnik túlzásnak, de valószínűleg ennek komoly ára lesz a hardverigény terén. 3D gyorsítás kötelező, RAM-ból lehetőleg vásároljunk fel egy tetemesebb készletet, és ha úgy érezzük, megért az idő, egy gyorsabb CPU beiktatására, hát azt is tegyük most meg. Cserébe lenyűgöző látványban lesz részünk több, mint nyolcvan aprólékosan kidolgozott karakter, teljesen élethű mozgással (hála a csontváz alapú renderelésnek), a hajuk, és a ruháza-

A készítőik direkt felhívják a figyelmünket, hogy ez nem a valóság, csak egy teljesen digitálisan megalkotott világ. Nem a jó és a rossz közti harc, csak a taktikai ösztön fejlesztése... a profizmus illúziója. És hogy tökéletes-e ez az illúzió? Hamarosan meglátjuk...

VargaB.



NEW LEGENDS

★ A NAPNEVŰ MANUS KALANDJAI A KÉK DÉMONNAL, MEG A NYUGDÍJAS MESTERLÖVÉSSZEL

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Infinite Machine

Kiadó: THQ

Web: www.new-legends.com

Megjelenés: 2001. tavasz

Jött és aratott. Az idei E3-on két kitüntető címet is besöpört: a legjobb játéknak, és a legjobb külső nézetes akciójátéknak járó díjakat. Aztán, mint egy üstökös — eltűnt. Már-már azt lehetett gondolni, hogy a kecsegtető siker ellenére sok más játék-reménységhez hasonlóan elnyeli a süllyesztő. De most újra itt van, fényesen ragyog a THQ kiadó védelmező szárnyai alatt.

Ez az Infinite Machine hamarosan megjelenő játéka: a New Legends...

A gyűlölet háború

Volt egy nagy háború... viharok dúltak fel a Mennysországot, a Pokol Tüze hatalmas lángokat vetett alant, és a Föld véres csataterre változott... Országok, népek, klánok, földrészek zuhantak a pusztulás szörnyű bugyraiba... Emberek, démonok, és istenek szennyezték



kánnak hívtak, elhozta a békét a viszálykodó hadurak közé. Egyetlen hadvezér akadott csak, aki nem hitt az egyesülésben, és ellenszégülve a tanács akaratának, kilépett a szövetségből — ő volt Xao Gon. Serege napról-napra gyarapodott, míg végül elég erősnek érezte magát arra, hogy magához ragadja a hatalmat. De ő is csak egy tehetetlen fűszál volt a forradalom ébredő szelében.

...Így történt, hogy az oly sokat szenvedett földet újra szántani kezdték a háború rideg ekéi...

menete is. Mi magunk Sun Soo-t alakítjuk, egy békés hadúr fiát, aki miután megtámadják, és lemészárolják az egész háznépét, bosszúra éhezve a háború kellős közepébe csöppen. Menet közben persze barátokra is találhatunk, akikkel vállvetve kell állni a küzdelmekben. Ezek a karakterek mind olyan egyedi figurák, akik akár egy külön játék főszereplőiként is megállnák a helyüket. Ott van mindjárt Boo, a kék színű fél-démon, akivel egy mongol börtönbéli rabságunk idején ismerkedünk meg, vagy a mesterlövész Zhang, öregedő mentorunk, vagy éppen Talos, a 170 láb hosszú sárkány, akit egy lány irányít. Ellenségeink sem holmi jött ment figurák: elsőként ott van maga Xao Gon, a különböző főellenségek pedig mind az ősi kínai kultúra öt elemét képviselik — ez mind a megjelenésükben, mind képességeikben megfigyelhető (a „levegő” pl. rendelkezik a repülés képességével).

Persze ha már akció játékról van szó, ne bagatellizáljuk el a fegyverzet kérdését sem: hősünk tizenhét fegyver közül válogathat, de egyszerre csak négyet tarthat magánál. A használatuk tulajdonképpen hasonló a Heavy Metal F.A.K.K.2-ben megtapasztalhoz

— két kéz, két fegyver, oszt' adj nekik... A fegyverek két fő csoportba oszthatók: löfegyverek (géppisztoly, sörétes puskák, aknavető, íj, bomba), illetve hagyományos fegyverek (kard, balta, kínai hármas bot — ez hasonló a japán nuncsakuhoz, csak hosszabbak a botjai, és rövidebbek a láncak). Sárkány Karom — lásd Rozsomák az X-menből —, és pajzsok).

A multiplayer lehetőségről eddig még nincs semmi információ (sajnos), csak annyi, hogy a fejlesztők szerint ez lesz a legnagyobb mulatság!

A technika öröke

Ha megnézik a képeket, egy kicsit talán elcsodálkoztok, hogy mi módon tud egy első játékos fejlesztő-gárda ilyen gyönyörű, profin megkreált játékot létrehozni. Persze nincs ebben semmi meglepő, ha megnézzük egy kicsit alaposabban, kikből áll az Infinite Machine csapata.

Justin Chin, aki a sztorit és a szereplők személyét megalkotta, a Jedi Knight vezető designere volt. A karakterek megjelenése Cory Allemeier, a környezet és az épületek pedig Peter Chan keze munkáját dicsérik. Aztán ott van még Che-yuang Wang vezető

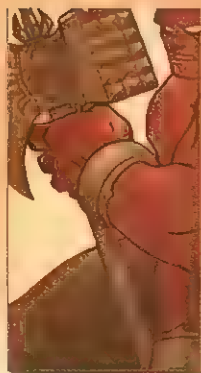


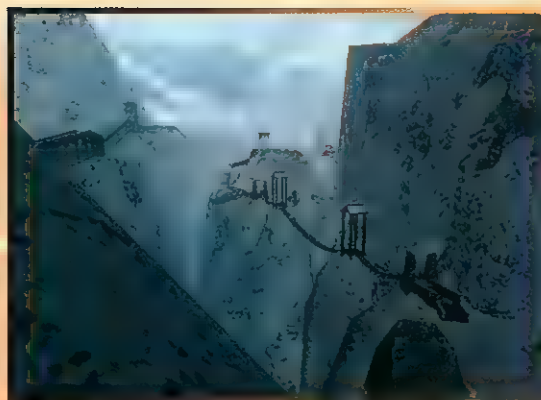
egymással vérvonalait, és a világunk fajai megújulás útjára léptek.

Évszázadokkal később, amikor Kína újjáépült, egy vezető, akit Roa

Ezzel a sztorival a New Legends akár még stratégiai játék is lehetne, de a készítő az enyhén szólva utópisztikus történetet és világot egy sokkal ember közelebbi műfajba

ágyazták. A program egy third person shooter lesz (a grafikai motorja az Unreal-engine jelentősen átalakított változatára épül), de jellemező rá a FPS-ek pörgős akció-





programozó, akit a Descent, és a Jedi Knight programozójaként ismerhetünk meg, valamint a Nihilistic alapító tagja, Ray Gresko, és még jó néhányan a Nihilistic gárdából.

Mint azt már említettem, a játék grafikája az Unreal motorra épül, de az engine-en jó néhány módosítást végeztek, hogy az elképzeléseikhez igazítsák. A program tele van hatalmas szabadtéri helyszínekkel, aminek köztudottan komoly ára van a szaggatásmentes futtatás terén, de módosított motor miatt ez állítólag nem fog a frame rate rovására menni. A pályák kellőképpen összetettek lesznek, teljesen egyedi összetevőkkel — hiszen melyik

játékban lehetett eddig függőhidat látni...

Lesz éjszakai helyszín is, és akár még a Tiltott városba is tehetünk egy kis kitérőt!

A karakterek nagyon aprólékosan kidolgozottak — köszönhetően az Infinite Machine saját szabadalmazott szoftveres technológi-

gelye mentén három helyen „meg-törték”, úgy mint fej, törzs, és altest — így a három rész egymástól teljesen függetlenül mozgatható, ami nagyon látványosan mutat (mellesleg szép folyamatossá teszi a mozgásokat is) pl. forduláskor.

A fejlesztők úgy gondolták, hogy erre rátesznek még egy lapáttal:

töltelékanyagok közül számomra a Heavy Metal F.A.K.K.2 volt (a Rune-t most inkább hagyjuk, ugyanis még nem volt időm végigjátszani).

De nagyon úgy tűnik, hogyha technikailag nem is, de látványvilágában, és főleg a nagyon aprólékosan kidolgozott történetvezetésben a New Legends még ezt is überelni fogja. Biztos vagyok benne, hogy nagyon is van igény a sztori-alapú, nem agyatlan gyilkolásra, megszárlásra kihegyezett játékokra. A New Legends fordulatokban gazdag történetében senki sem egyértelműen



ájának, amely segítségével az egyébként 2000 polygon-számú figurákat akár a még részletesebb 5000 polygonos méretre is fel

lehet nagyítani. A

karakterek mozgulatainak animálását is nagyon hatásosan oldották meg: a mostanában divatos csontváz-alapú modellezés helyett a 3D-s figurákat a test ten-

várhatóan a különböző fegyverek használatának animálása is teljesen eltérő lesz, vagyis minden támadás különbözni fog egymástól... 18 fegyver esetén ez nem kevés animációs fázis elkészítését követeli meg.

Új legenda szület

Hosszú idő óta az egyetlen akció-játék, ami a sztorinak köszönhetően kiemelkedett a

gonosz, vagy jószágos — még a fantázia szülte lények természete is egészen „emberi” —, ráadásul a sztoriba fektetett munka nem ment a megjelenítés rovására. Egyszerűen lenyűgözött — minden szempontból.

Ezt nevezem én mester munkának...

Csak jelenne már meg!

VargaB.





RUNE



★ VOLT EGYSZER EGY VIKINGIA...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Human Head Studios

Kiadó: Take2

Web: www.runegame.com

Minimum: P-II 300, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Mindig is az akciójátékok és azon belül is az FPS volt az, amit a legjobban kedveltem. Az átalatok is jól ismert Quake után, a saját toplistámon a második helyezett az Unreal illetve Unreal Tournament volt. Azon persze lehetne vitázni, hogy az Unreal szebb és újabb volt, de nálam a Quake-Quake II valahogy hangulatilag sokkal jobban tudott érvényesülni. Mind a mai napig. Hazugság lenne azt állítanom, hogy egy FPS játéknak annyiban kell kimerülnie, hogy körbe-körbe hajtjuk egymást, és rakétákat pumpálunk a másik temporába. Azonban mielőtt eme sorok olvasása után, elkezdenének írni az anyázó leveleket kedves Q3A hívők, hozzáteszem, hogy természetesen egy FPS partiban nincs jobb a fentebb említett két játéknál (hiszen pont erre készítették őket). Azzal viszont remélem ti is egyetértetek, hogy egy szuper történetbe oltott lövöldözős játékkal szívesebben játszottok el ha nincs lehetőség egy jó kis multiplayer-re a haverokkal. Ez csak a magánvéleményem, de szerintem a hálózati játékokra kihe-

gyezett programok Single Player része, gyakorlásán kívül nem sok mindenre jó (én legalábbis gyorsan megunom őket). Az idők folyamán sokat fejlődött ez a játéktípus. Nem csak a grafikai meghajtókra gondolok, hanem a programok köré épített történetek sokszínűségére és a játéktípusok egymásba vegyítésére célzok. Eme utóbbi gondolatomat még bővebben kifejtem a későbbiekben.

A történet dióhéjban

Észak népeinek hős fia indulnak csatába, hogy megakadályozzák ősi istenük, Odin rúnáinak pusztulását. „Az Északon született népek gyermekei sok mesét hallanak a világ



végének eljövételéről. Amikor a farkasok lenyelik a napot és a holdat, valamint a csillagokat magába szippantja az éj, a föld megremeg. Ha az istenek szembeszállnak az óriások törzsével, mind a

kilenc világ megsemmisülhet (az óriások egyike a retentő Ragnarok, aki el akarja pusztítani Odin-t és az összes embert). Minden istenek atyja Odin nagyon szerette az embereket, mosolyának napsugarával illette őket. A legelszántabb követőinek a főisten rúnákat adott, melybe belevéste saját erejének szent jelét, aztán ezeket elhelyezte az emberi világ egyik központjában, a hatalmas Midgaard-ban. A rúnákat csak a legerősebb és legbátrabb harcosok

voltak képesek megvédeni a mindig ármánykodó Ragnaroktól. A harcosoknak addig kellett védenie a rúnákat, amíg a harcokban meg nem halnak, hogy aztán a valkűrök Odinhoz repítsék őket, és ott együtt

próbálják meg

visszatartani a

szörnyű óriást. De létezik egyet-

len lény, aki sosem félt a bestiától,

a gonosz isten Loki (a mito-

lógia szerint ők ketten

barátok). Odin meg-

akadályozván, hogy

a gonosz Ragnarok

kiszabadítsa a pokolból

az ott sínylődő

Loki-t, a föld

mélyébe zárta az

óriást, hogy

az ott a

sötétségben

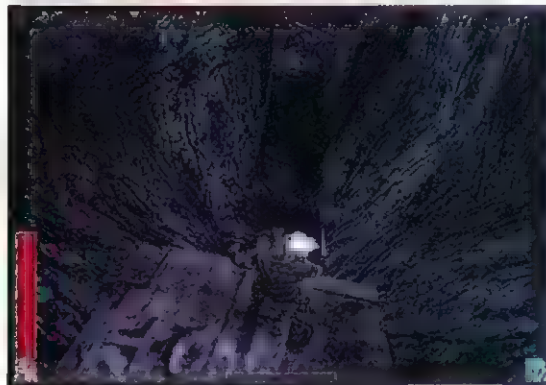
pusztuljon

el. Csakis a

rúnák ereje és Odin

az, aki

megakadá-



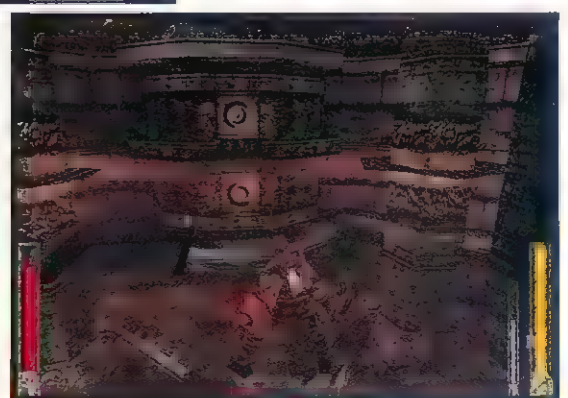
lyozhatja az óriást és Lokit abban, hogy a földalatti börtönből kiszabadulván elpusztítsák az isteneket és az azok által védelmezett emberi fajt."

A játék

A nálunk is országszerte kapható kártyás



szerepjátékokban sajnos nem vagyok jártas, azonban mindazok, akik nálam jobban ismerik ezt a stílust, bizonyára már hallottak a Runáról. A program az azonos címet viselő kártyás szerepjáték elemeit használja, bár az igazsághoz tartozik, hogy csak a történet a karakterek valamint a stílus alapjaira igaz mindez. Abban nem vagyok biztos, hogy ez a Runa ugyanaz-e, mint a szerepjáték, mindenesetre elég sok a hasonlóság a kettő között (ha véletlenül nem így lenne, akkor nézzétek el nekem, mert ez csak egy feltevés és biztos nem vagyok benne). Már fentebb írtam a játéktípusok összeolvadásáról és ennek a programokra gyakorolt hatásáról. A Rune az Unreal Tournament grafikai motorjára épült, ebből aztán arra következhetnénk, hogy egy FPS játékkal lesz majd dolgunk. Az igazság azonban egy kicsit bonyolultabb. Képzelték el az Unreal-t, amelyet összekeverünk az RPG játékok összetett történetével, egy kis mágiával és a Tomb Raider-el. Nos a Rune is pont így született. A pályák maximálisan követik a TR játékmotéból ismert hatalmas bebarangolható területeket, kapcsolók keresgetését, és a néhol fellelhető rejtvények megoldását. A





karaktergenerálást és a tapasztalati pontok megszerzését természetesen kihagyták a programból, az RPG jelleg itt más módon kapott helyet. Számomra a legmegfogóbb a nagyszerű Viking történet és az ehhez kapcsolódó hamisíthatatlan hangulat volt az, melynek hatására órákig a gép előtt tespedtem. Egyszerűen nem tudtam megszabadulni az emlékeimből előtörő, legálább tíz évvel ezelőtti látott videó filmek képkockáitól, melyben Ator a tűz ura vagy Mjolnir a hatalmas viking harcos kaszabolta az ellenfeleit. Higgyétek el, a játéknak nagyon jól eltalálták a hangulatát, már a legelső pályákon rabul ejti az embert és elsem ereszti.

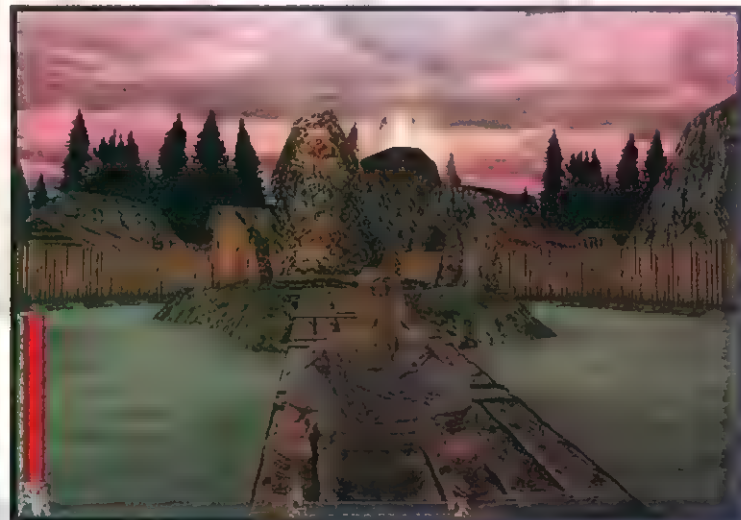
Főhősünk Ragnar, az ifjú Viking harcos lesz. Ragnar-t megtanították a harc összes alapelemére, de igazából még sosem ontottak vért ifjú kezei. Eppen az utolsó vizsga előtt a falu druidája (vagy szellemi vezetője), látomásában magával Odin-nal találkozik. Az istenek atyja elmondja neki, hogy kiválasztotta a harcosok közül azt, akinek odaadja a szent rúnák erejét és így ő lesz az a harcos, kinek meg kell mentenie a Midgaar-ban álló rúnaköveket a pusztulástól (Ragnarok életének kioltásával). Ennek azonban nagy ára van, ugyanis a kiválasztottnak előbb meg kell halnia ahhoz, hogy Odin ráruházhassa a hatalmát. Barátunkkal közlik, hogy férfiváérésének utolsó próbájaként keresse fel a fegyvermestert és tegye le utolsó vizsgáját, melyből már,

mint igazi harcos térhet vissza. Nosza miután felhajtottunk egy korsó jófélt árpasert, el is végezhetjük ezt a nyúl-farknyi próbát, aminek végén máris jön a sürgős hívás, miszerint a sötét erőkkal barátkozó Conrack és emberei eljöttek, hogy elpusztítsák a város

közepén álló rúnákat. Céljuk, hogy a rúnákat elpusztítva megpróbálják kiszabadítani Ragnarokot és Loki-t, akikkel aztán szembeszálhatnak a főistennel és akár el is pusztíthatják azt. Conrack ereje

nem lebecsülendő, hiszen harci tapasztalata hatalmas és még a sötét erők is segítik. Az első találkozásunkkor rögtön meg is tapasztalhatjuk, ugyanis pillanatok alatt halálba küld minket és fegyvertársainkat is. De sebjaj, a tenger mélyén egy hívó szóra barátunk újra visszanyeri nyamvadt életét (Thanks Odin) és immár a rúnák erejével felvértezve indulhat a veszély megszüntetésére és Conrack elnápágolására. A játékmenet folyamatosan egy

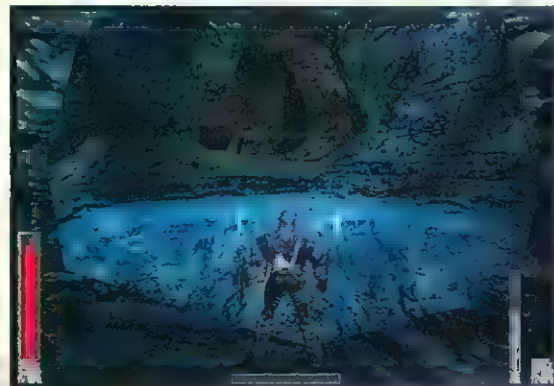
a természeti képeket. A sziklák, a mély folyóvölgyek és patakmedrek sűrűjében bolyonghatunk. Igazi fjordokban úszkálhatunk, amelyekből titkos bejáratokon át földalatti barlangokba hatolhatunk be. Van néhány speckó dolog is, amikre jobb, ha odafigyelünk. Az energiánk, főleg a játék elején elég gyorsan fogy, már egy könnyebb ellenfél is képes rá, hogy a Valhallába repítsen minket. Mindig érdemes ellenőrizni, és ha lehetőség van rá, akkor tölteni azt. Egy érdekes rész például az is, hogy a hideg vízben, igaz nagyon lassan, de fogy az energiánk. Ezt az energiaproblémát több fajta módon oldhatjuk meg. A természet gyermeke lévén szinte mindenhol találhatunk alacsonyabb fákat és bokrokat, melyeken már messziről észrevehetők a szépen zöldellő (vagy pirosuló) gyümölcsök.



irányba folyik, ezért attól nem kell félnünk, hogy valami hatalmas piszokság révén eltévednénk. Amit itt újtásként értékelhetünk (lásd Tomb Raider) az a jó néhány helyen fellelhető, a továbbjutásunkat megnehezítő körülmények képeiben jelentkezik. Nem is egyszer előfordult, hogy egy-egy képernyőn tíz vagy tizenöt percbe is bele tellett mire megeltem a továbbjutáshoz szükséges utat. A pályák csodálatosan szépen kivitelezettek. Eddig ez a játék adja vissza a legélethűbben

Ezekkel egy energiaegységet nyerhetünk vissza elvesztett életerőnkéből. Néhol a bejárt falukban ráakadhatunk egy korsónyi sörre és ezzel már energiánk fele visszatölthető. De mivel nem vagyunk finnyások és főleg vegetáriánusok, lehetőségünk van a földön vagy a sziklafalakon mászkáló szalamandrák (vagy gyíkok) fölfalására. Ezek elfogyasztása energiánk háromnegyed részét fedezi (vigyázatok, mert ezek védett állatok ©). A továbbjutásra visszatérve adnék

még két-három tanácsot. Ha néhol véglegesen elvesznének, és nem találjátok a továbbvezető utat, néz-zétek meg nincs-e víz a közelben. Lehet, hogy a továbbjutáshoz szükséges rész épp ott, a víz alatt keresendő egy jól elrejtett hasadék vagy lyuk képében. A másik az áttörhető falak rejtélyes felbukkanása. Annyi segítségünk van a játék elején, hogy a program kilírja, ha egy ilyen mellett mennénk el, de később már nekünk kell figyelniünk, hol látunk a falakon repedéseket vagy más színű textúrát. Ezeket aztán egy jól irányzott csapással áttörve már meg is lelhetjük a rég áhitott napfényt. Végül a harmadik tanácshoz szükségünk lesz a jó szemünkre is. Mindig próbáljunk meg feljutni azokra a helyekre, amikről azt gondoljuk, hogy elérhetetlenek. Előfordult ugyanis, hogy már minden lehetőséget kipróbáltam csak azt nem, ami ott volt a szemem előtt vagy százszor is elmentem mellette. Ilyen voltak egy-egy nagyobb távolság átugrása vagy felkapaszkodás egy magasabb sziklaperemre. Tehát próbálkozzunk még akkor is, ha úgy érezzük az adott távolság átugrása vagy egy távoli kiszögellés elérése, szerintünk nem megvalósítható. A próbálkozásoknál egyszerűen használhatjuk a





powerup-ot is felvehetjük. Ellenfeleink között egyaránt lesz ember, állat és hatalmas szörnyszerű kreatúra, melyeket az Északi népek mondavilága ihletett meg. Először inkább furcsa nagy páncélba bújtatott rákokkal és különös csőlakó férgekkel és rovarokkal gyűlik meg a bajunk. Később viszont már jól képzett valaha élő viking harcosok és hatalmas jetikre emlékeztető hófehér majomszerű lények, törpék, orkoszerű lények, és goblinok ellen vehetjük fel a harcot.

A végére hagytam a hatalmas mennyiségű dicséretet. Igen dicséretéről beszélek, mert a Rune minden jó szót megérdemel. Nem

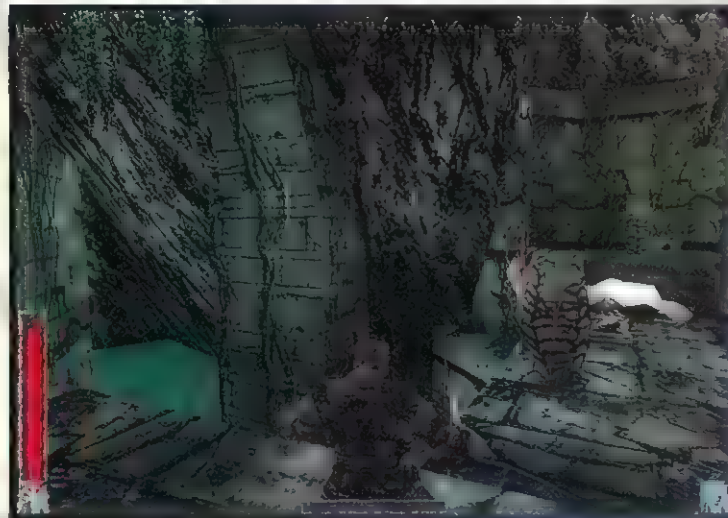


kézre álló. Nincs túlbonyolítva és a gombok elosztása is a lehető legegyszerűbb. Végig hangulatos interaktív zenében lehet részünk, mely mindig a kialakult helyzethez illő, csak gratulálni tudok a programozóknak. És a gépigény, amivel kapcsolatban már épp elég e-mail érkezett, miszerint a leírtak nem felelnek meg a valóságnak (vagy a leírt konfigon éppen csak eldöcög a játék). A fent megemlített gépeken futtattam a programot, de megemlíteném, hogy a minimum konfigurációnál a felbontás 640x480x16 volt és a textúra minőséget sem állítottam a közép-ső fokozat fölé. A programhoz legalább 64 MB ram szükségeltetik (és véletlenül sem 32), ennél kevessebbel csak kinszenvedés. A PII 433-450 Mhz-es processzorral és egy második generációs 3D kártyával már gond nélkül futtatható, minden megerősítés nélkül. Végül a CD-n a RuneRPG.pdf fájlban megtalálható a Human Head jövő év első felére tervezett játékának, a Rune teljes RPG verziójának leírása, mely valószínűleg minden Baldur's Gate és Icewind Dale rajongó szívét megdobogtatja majd. Ugyanerről a témáról olvashattok a www.atlas-games.com webcimen is ahol a jövőben megjelenő játék teljes szabálykönyve, és története ugyancsak megtalálható. Zárszóként csak annyit, boldog vagyok, hogy én tesztelhettem ezt a nagyszerű hangulatú programot, amely remélem nektek is kellemes időtöltést fog jelenteni.

-Uriel-

gyorsmentés és gyorstöltés gombokat, mellyel szempillantás alatt kimenthető és visszatölthető az adott állás.

Fegyverzetünk négy nagy csoportból áll (és azon belül még jó sokból). Ezek a szúró-vágófegyverek (kardok, török) balták, (fejszék, harci bárdok) valamint a zúzófegyverek (buzogányok, bunkók). A negyedik csoportot a harcosok másik elengedhetetlen kelléke a pajzsok és a páncélok alkotják. Fegyvereinket az ellenfeleinknél és a pályákon elrejtve szedegethetjük fel. Párszor pont egy ilyen „átugorhatatlan” helyen továbbjutva találtam meg egy-néhány kemény fegyvert. Fegyvereink és páncéljaink használatának is (újabb RPG jelleg), de ezekből szinte mindig lesz utánpótlás. A pályákon elszórtan ráakadhatunk néhány szerencsétlenül járt harcosra, akik mellett szinte mindig hever egy kard, balta vagy pajzs. Természetesen a fegyverekből a játék előrehaladtával jó néhány félt összeeszedhetünk, melyek a sebzsükben és a használhatóságukban térhetnek el. Nagyon könnyen használható a bal egérgombbal ütők, jobbal pedig védek mechanizmus, ami könnyen kezelhető gyors harcmenetet tesz lehetővé. Itt említeném még meg a fegyverekhez kapcsolódó rúnák varázserejét. Ezek általában extra erős ütést, láthatatlanságot, baboná-



zást, vagy pusztító kombókat adnak, attól függően milyen fegyvertípus van nálunk és az mennyire fejlett a saját osztályában. Ne ijedjünk, meg ha rögtön a játék elején nem tudjuk ezeket használni. Úgy a negyedik pálya környékén kapjuk meg az első rúnadarabot Odin-től és a hozzá tartozó energiát. A rúnaenergiákat a pályákon szétszórva fellelhető energiakövek segítségével tölthetjük. Ezek töltésénél két csoportot is megemlítenék. Az első a sima rúnakő, amely körül vékony zöld csík lebeg. Ezzel magát az energiát tölthetjük, míg a kék csikkal ellátott kő egy újabb speciális tulajdonságot rejt magában. Harc közben a képernyő alján lévő vörös csík, folyamatosan nő. Ha ez a csík a végére ér, megkapjuk a

„bloodlust-ot”, mely egyfajta berserkernek is felfogható. Emberünk szeme vörös színben kezd izzani, miközben saját erejének legalább a tízszeresével támad. Ugyanezt a tulajdonságot néhol vörös színű rúnák képében, mint

hiába fejlesztették a programot majdnem másfél éven át. A grafikai motor a lehető legjobban kiforrott, egyetlen panaszt sem tudok a lenyűgöző szépségű grafikára. Mind a karakterek és a környezet kidolgozása is nagyon szép és látványos lett, ahogy már említettem (és a képekből is látszik) a Rune az eddigi legszebb játék a piacon, a maga varázslatos színeivel és összhatásával. Jól láthatóan továbbfejlesztették az emberek mozgását. Nyugalmi helyzetben egy embert látunk, aki tekintetével követi a levegőben röpködő színes madarakat, hogy aztán ha később kardját előrántja a páncélja mögé kushadjon és behúzott nyakkal törjön előre. Az irányítás, szerintem azonnal megszokható és meghökkentően



külsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATÓSÁG	
ZENÉBOLNA	

summa summarum

Szuper viking monda Unreal kúntöshen, egy kis Tomb Raider-rel fűszerezve

végitelet

92%

DEEP FIGHTER

★ NAGYON-NAGYON MÉLYEN A TENGERSZINT ALATT...

SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Criterion Studios

Kiadó: Ubisoft

Web: www.ubisoft.com

Minimum: P233, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Azt mondják róla, hogy a galaxis egyik legszebb planétája. A környező naprendszerekben élő idegeneknek legalábbis az egyik kedvence ez a kicsi kék bolygó. Minden megtalálható rajta, ami egy ideális és életre alkalmas világban meg kell, hogy legyen. Egy-szerre vannak rajta száraz sivatagok és csodálatosan zöldellő őserdők (egyelőre ☺), hatalmas helyvonulatok és mély kanyonok,

mellett igen gazdag és változatos állatvilágnak is otthont ad. Azonban nem minden fenéig tejfel. Az evolúció során létrejött (vagy létrehozta) egy új, szépen fokozatosan a többi felett uralkodóvá váló fajt, az embert. Az ember először csak figyelte a környezetét és tanult. Semmit sem sietett el. Lassacskán kifejlesztett egy csomó új dolgot és technológiát, majd alig ötvenezer év alatt teljesen urává vált otthonának. Nem tisztelt többé semmit és senkit. Úgy kezdett viselkedni, mint egy vírus, amely szépen elpusztítja azt a helyet ahol él, nevezetesen a saját otthonát. Hatalmas mérgező területek és megannyi értelmetlenül elpusztított élet maradt hátra, ahová egyszer betette a lábát. De saját fajtsait sem kímélte. A lehető leg-

léma a kimondhatatlanul elharapódzó környezetszennyezés. Ennek receptjét, mintha maga az ördög írta volna. Végy egy kellemes kis bolygót, ahol minden adott egy békés és boldog élethez. Teremts ide egy fajt, akit fossz meg a józanészről és minden logikus gondolkodástól. Építs minél több fosszilis tüzelőanyagokkal működtetett erőművet, nehogy sok legyen a tiszta levegő. Termeltesd ki azt

egyesít magában.

Vannak benne logikai feladatok, melyekkel megtornáztathatjuk az agyunkat. Egy kis stratégia vagy inkább taktikázás is került a játékba,



valamint óriási kék óceánok. Ez utóbbiak a kis égitest névadói is egyben, hiszen a többiekhez képest aprócskának számít élet-ternek több mint kétharmadát víz borítja. A világűrből szinte teljesen kéknek látszik. Csodálatos klímája

pusztítóbb fegyvereket vetette be csak azért, hogy önnön erejét fitogtatni tudja. Az már nem érdekli, hogy a rakás atom és biológiai fegyver teljesen elpusztítja a még meglévő élővilágot és annak életterületeit is. A másik óriási prob-

a néhány milliárd tonna olajat, ami a földben van, aztán potom százötven év alatt segítsd az embereknek mindezt a környező atmoszférába pöfenteni. Ha véletlenül mégis születnének olyanok, akik kitalálnak egy újabb elsősorban környezet és energiakímélő technológiát, minél gyorsabban ölesd meg őket azokkal, akik az elavult régebbi rendszerekből élnek a mai napig. Legvégül pedig uszítsd az olajból meggazdagodottak ellen a környezetvédelem mellett viaskodókat, így téve fel a kialakult káosz fejére a koronát.

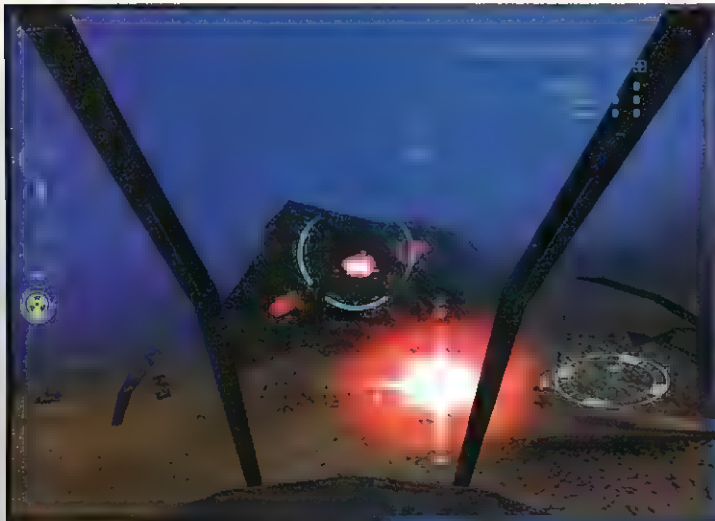
Ezzel a kicsit szurrealisztikus hangulatú bevezetővel is kezdődhetne a Criterion Studios új játéka a Deep Fighter. Azért valljuk meg, sok igazság van a fentebb leírt mondatokban. Biztosan van még köztetek olyan, aki emlékszik a néhány évvel ezelőtt megjelent Subculture című programra. Hasonló dologgal van most is dolgunk azzal a kivétellel, hogy a Deep Fighter jó néhány játéktílust

de véletlenül se gondoljunk valami Submarine Titans fajta játékmegneve. Megemlítenéd még a jó néhány akciódús rész, így a lövöldözni vágyók is meg találhatják a számításukat. Végül a program teljesen 3D-s jellegéből adódóan egy-féle szimulátorként is felfoghatjuk a programot.

A történet és az előzmények

A Deep Fighter talán csak annyiban tér el, hogy az ember itt egyáltalán nem hódította meg a szárazföldet, hanem épp ellenkezőleg, az óceánok mélyén építette ki virágzó kultúráját. Az igazán érdekes az, hogy mindezt a környező élővilágga és annak életterével szoros szimbólizist kialakítva tette. Nem pusztította a környezetét, hanem dicséretes módon építeni kezdte azt. Óriási víz alatti bázisokat hozott létre, ahol a speciális körülményekhez alkalmazkodva alakította ki az életmódját. A kutatóállomásai segítségével





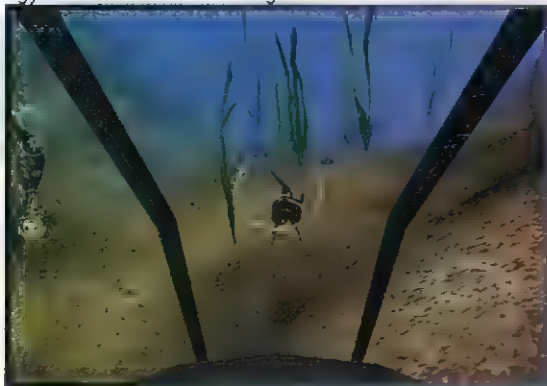
megfejtette a titkot, hogyan lehet a különböző természeti erőforrásokat hasznosítani. A vulkanikus eredetű tűzhányókból és lávagejzirekből hatalmas mennyiségű energiát volt képes kinyerni anélkül, hogy beavatkozott volna a természetes folyamatokba. Az idők folyamán azonban ez az energiaforrás sajnos egyre csekélyebbnek mutatkozott, és már nem volt képes megfelelő mennyiséggel ellátni az egyre terebélyesedő kolóniákat. Az ember, fejlődő faj lévén kutatni kezdett egy új és gazdaságosabb energiahordozó iránt. Igen kitalálták, atomenergia! Mindezt a tenger alatti kőzetek nagyon mély rétegeiben található, gyengén radioaktív anyagban a thorium-ban találta meg. A thorium igen jól felhasználhatónak mutatkozott a megannyi teszt során. Nemcsak képes volt a természetes és nyomtalan lebomlásra, hanem egy speciális eljárás során, szinte kifogyhatatlan mértékű üzemanyagként is fel lehetett használni. Ugyanez az anyag jelentette a megoldást az emberiség másik nagy problémájára, az építőanyagokat előállító gigantikus kohók energia-



főlé nyúló vulkánkitörés okozott katasztrófát. A kitörés után, a tonnányi darabokban feltörő kőzet a tengerbe hullva félig megkeményedett, majd egyenesen az éppen működő bánya nyakába hullott. A becsapódó szikladarabok felbecsülhetetlen károkat okoztak, melyek kijávítása akár több hónapig is eltarthat. Márpedig a thorium utánpótlás nem apadhat el egyetlen pillanatra sem. Az emberek nem háborúztak egymással. Szinte nem is voltak fegyvereik a néhány agresszívabb tengerlakó ellen kifej-



hiányára. Az óriási berendezések annyira nagy energiafogyasztással működtek, hogy nem jutott elég energia a kolóniák és az életfenn-tartó rendszerek működtetésére. Ha a kohók működtek akkor jó néhány nagyobb lakóövezet vált életveszélyesen oxigénhiányossá vagy éppen jéghideggé. Mindemellett azonban nagyon nagy szükség volt eme olvasztók, szinte folyamatos működtetésére. A természeti erők egyik legpusztítóbb képviselője, a földrengések vagy tengerrengések állandó javításokat követeltek meg a javítószemélyzettől, akiknek folyamatos utánpótlásra volt szükségük a speciális fémekből álló építőanyagokra. A már említett radioaktív anyag utánpótlását néhány nagyobb bánya felállításával oldották meg, de ezek üzemelését is nagymértékben befolyásolta a természeti erők szeszélyes működése. Talán a legnagyobb nyersanyag kifejtő léte került veszélybe, amikor egy több ezer méterre a tengerszint



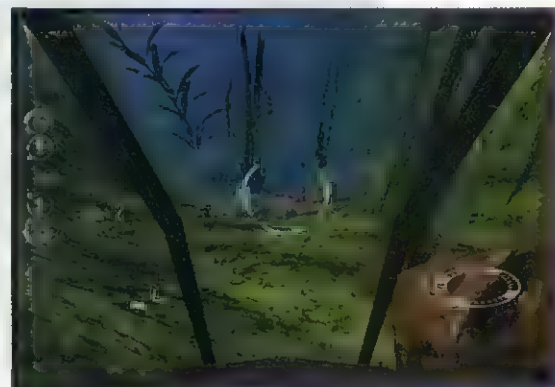
lesztett riasztó-berendezéseket kivéve. De gondolni kellett a jövőre is. Mi van, ha történik valami, ami dugába dönti a számításokat és felbukkan valaki, aki szeretné ha az ember eltűnne a tenger mélyéről vagy éppen az egész bolygóról. Vagy ha történik egy nagyobb katasztrófa és alternatív megoldásokat kell keresni az thorium utánpótlására, esetleg meg kell menteni a vészhelyzetbe került embereket. Kikhez forduljanak akkor? Katonaságra nem volt szükség, hiszen nem fenyegetett ellenség. A meglévő mentőosztagok ugyan nem volt mindenhatóak, de a kisebb-nagyobb feladatok megoldását azért el tudták végezni. Mégis ha bekövetkezik egy nagyobb katasztrófa, még belegendolni is szörnyű hányan pusztulhatnak el a kellő segítség hiányának következtében. A fentebb említett dolgoktól való félelemben, a bajokat megelőzendő létre kellett hozni



egy olyan egységet, amely minden helyzetben megállja a helyét és univerzálisan bevethető többféle védelmi, javítási, akció vagy mentőfeladatra. A meglévő tudósok egy részét átállították tehát újabb, többféle bevetésre alkalmazható és strapabíróbb tengeralttjárók és fegyverrendszerek kifejlesztésére. Ezután kiválogatták a fiatalok közül azokat, akik a kemény kiképzés során a lehető legjobban teljesítették a tesztfeladatokat, végül az erősen megszűrt emberanyagból létrehozták az új elit alakulatot. Itt lépünk ifjú kadétként mi is a történetbe.

A program

A játék legelején, mint kezdő pilóta lekerülünk a legelső dokkállomásra, ahonnan a küldetéseinkre indulhatunk a későbbiekben. Mivel tapasztalatlanok vagyunk, ezért a lehető legkönnyebb feladatokkal bombáz-



nak a feletteseink (gondoljuk mi). A kezdő képernyőn három lehetőség közül választhatunk. A dokk legfelső szekciójában található a briefing room, ahol a küldetéseinket és az összes ehhez tartozó információt kapjuk meg. A bevetéseket élő színészekkel leforgatott filmjelenet előz meg. Minden létező információt elmondanak és be is mutatják azokat a térképen. Csapatokban fogunk dolgozni, ezért mindenki személyre szabott feladatokat kapi. Ez tényleg újítás egy ilyen programtól. Először tájékoztatnak minket a helyzetről, majd kijelölik a csapatokat, végül egyenként mindenkinek szépen a szájába ráják a teendőket. Kedves főnökünk mélyen a szemünk közé pillant és legutoljára velünk is közli, hogy mit vár el tőlünk. Nosza ezek után ismét lekerülünk a dokkállomásra, ahol máris megjelenik egy újabb ikon a sub setup felirattal. Ide beficcenve a rendelkezésre álló tengeralttjáró csodákat pillanthat-

juk meg. Először csak egyetlen egy példánnyal vehetjük fel a harcot az ellenség és a természet erői ellen. A sub setup képernyőn belüli menü több részletből épül fel. A legelsőn a tengerallattjáró és az arra felszerelt berendezések jelennek meg szép sorban. Ha ezekre egyenként rákattintunk, mindegyikről kapunk egy kisebb információt, hogy a kiválasztott eszköz éppen mire jó. Mindenkinnek nagyon ajánlom eme kis ismertetőt, mert az akciók során már

nyitható, tehát óvakodjunk a nagy túlterheléstől. Jó néhány küldetésünk fog időre menni, éppen ezért egy lassú és túlterhelt masina nem valami jó választás. Itt megjegyzendő még a berendezések kiválasztásának fontossága is. Mi döntjük el, hogy mit akarunk magunkkal vinni. Éppen ezért ha valami nincs nálunk az éppen szükséges dolgokból, akkor megette a fene az egészet, kezdhetjük a pályát újra. Hallgassuk végig

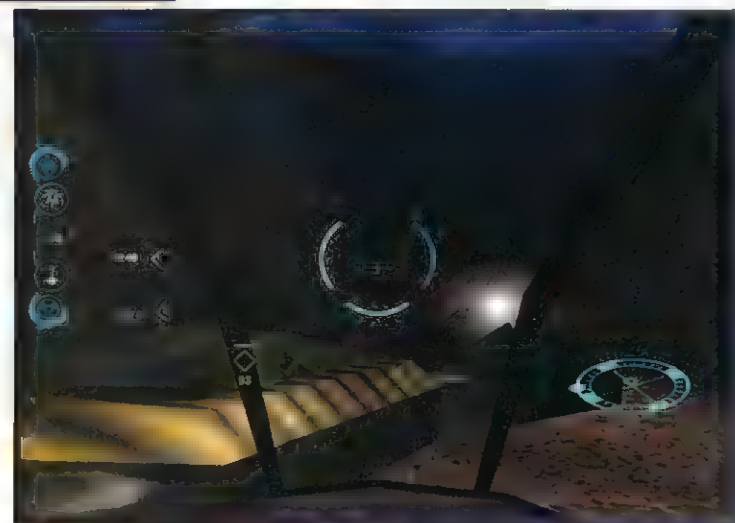
pontosan a küldetésünk ismeretetését, ebből kikövetkeztethetjük, éppen mire lesz szükségünk a feladat teljesítéséhez. Ehhez ugyan szükségeltetik egy kicsi Angol tudás, de azért senki ne szomorodjon el. Ha a programot könnyű fokoza-

tokra tehetünk szert. A kitérítéseket az extra gyorsan, azaz jóval a rendelkezésünkre álló időn belül végrehajtott küldetésekkel érdemelhettük ki. Ugyanez van, ha egymagunk az átlagnál jóval nagyobb számú ellenséget tudunk likvidálni, vagy egy veszélyes küldetésből viszonylag ép bőrrel érkezünk vissza a dokkba. Külön nem kapunk értesítést a jutalomról, nekünk kell ellátogatni erre a képernyőre, ahol meglepetésként ott viríthat egy új medál vagy egy-két újabb tapasztalati pont. Ezekkel vannak összefüggésben az újabb és újabb berendezések is. Amilyen gyorsan haladunk előre, olyan hamar jutathunk újabb, keményebb fegyverzetet vagy modernebb hajókhoz és berendezésekhez. Ezek használata közül megemlítenék egy-néhányat, ugyanis némelyikük működtetését



Ennek használatát már az első küldetésünkörrel elsajátíthatjuk. A bánya lerobbanása miatt manuális módszerrel kell összegyűjtenünk a thoriumot, ennek a szippantónak a segítségével. A következő a mágneses tapadókorong, ami a nevével ellentétben nem csak a fém anyagokat képes magához ragadni. Ennek használatát megszabja a gépünk teherbírása is. Ha túl nagy a tárgy, akkor meg sem tudjuk mozdtani azt az erősebb motor híján. Itt van még a tűszigony kilövő puska, melyet alapfelszerelésként kapjuk az összes gépünkhöz. Ennek használatát is rögtön a játék elején kipróbálhatjuk. A tűszigonyokkal a nagyobb halakat béníthatjuk meg néhány percre, majd a már említett tapadókoronggal elvontathatjuk őket a küldetésünk által kijelölt helyekre, valamint az agresszívakban viselkedő polipok és medúzák leszerelésére is ezt használhatjuk a legkönnyebben. Végül aztán a legkülönlegesebb berendezésünk a halcsalogató (jobb nevet nem tudok kitalálni). Ezt az első néhány küldetésünk után, a bázisra visszatérve kapjuk meg. A halacszkák etetése és tenyésztése igen fontos a kolónia életében. Nem csak táplálékot, hanem gyógyszereket is kinyernek a halak egyes szerveiből. A kis

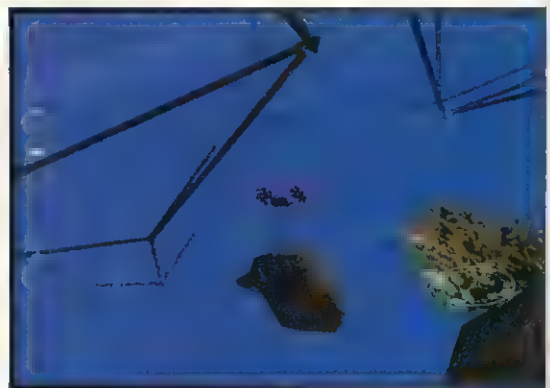
automatikusan szinte reflexből kell használnunk a különböző részegységeket. A kezdetekkor csak néhány apróbb dolog lesz választható, ezek aztán később az újabb járművekkel együtt jelentősen kibővülnek. Általában egy kisebb fegyvert, két vagy három az akciókban nélkülözhetetlen berendezést, és ha mód van rá, akkor egy nagyobb pusztító hatású fegyvert vihetünk magunkkal. Majd lehidaltam amikor észrevettem, hogy a készítők gondoltak a kis gépünk szimulációjánál, a magunkkal cipelt cuccok megfelelő súlyelosztásának szükségességére. Ha például túlságosan megpakoljuk a vadászunkat akkor az nem csak pokoli módon lassú lesz, hanem a jobban megterhelt oldala felé egy kicsit elkezd húzni. Az irányításnál próbáljuk meg a meglévő cuccokat a lehető legésszerűbben elhelyezni. Ezt a következőképpen tehetjük meg. A járművünket bemutató képernyő alján lévő három mező jelzi a gép maximális sebességét, kormányozhatóságát, páncélozottságát valamint azt a mélységet, ahová még gond nélkül lemerülhetünk. Ahogy felpakoljuk a különböző cuccokat, a mezők közül a sebesség és az irányíthatóság csíkjai is módosulni fog. A legelső gép őrösen is elég lassú és nehezen irá-



ton kezdjük el, akkor a gép automatikusan kiválasztja a számunkra szükséges eszközöket, ezekkel sem kell külön bajlódunk. A következő kis képernyőn láthatjuk aktuális csapatunkat, beosztásunkat és a küldetésünkért kapott tapasztalati pontok mellett az esetlegesen kiérdemelt kitérítéseket. Legalul a rangunk látható, mely keményen befolyásolja a későbbi előmenetelünket és az újabb gépek megjelenését. A tapasztalati pontok mennyisége a végrehajtott küldetésünk sikeressége mellett függ attól is,

hogy milyen mértékben teljesítjük túl az akciókat. Ha mondjuk a küldetésünkben meg kell mentenünk legalább tíz embert, de mi elég ügyesek vagyunk ahhoz, hogy akár ennél többet is összeszedjünk, plusz tapasztalati pon-

nem volt könnyű elsajátítanom, bár miután rájöttem már tényleg teljesen ésszerűnek tűnt a használatuk. A feltett cuccok között, a numerikus pad plusz és mínusz gombjával lapozhatunk, majd a jobb egérgombbal kapcsolhatjuk be azokat. Rögtön itt a sima plazmafegyver, mely a lehető leggyengébb és leglassúbb pulzár osztályú fegyver. Harcra is használható ugyan, de nagyon hamar felmelegszik és akkor jó néhány másodperc kell ahhoz, hogy újra használható legyen. Ezt elsősorban a kisebb-nagyobb szikladarabok és akadályok vagy a rossz helyen lévő radioaktív anyagok eltakarítására használhatjuk. Alapból a hajóhoz jár a talaj "poroszívására" alkalmas szippantó.



sárga uszonyosokat egy vörösen villogó bójával megjelölt helyen szaporítják és etetik. A földrengés miatti radioaktív sugárzás miatt azonban a halacszkáink megriadnak (már amelyik túléli) és elhúzzák az úszóhólyagjukat egy másik helyre, ezért a mi feladatunk lesz a visszatérelésük. Először is a térkép segítségével meg kell őket keresnünk, ezután a közeliükbe érve kiválasztjuk és bekapcsoljuk a halcsalít. Ennek hatására az összes pikkelyes utánunk kezd



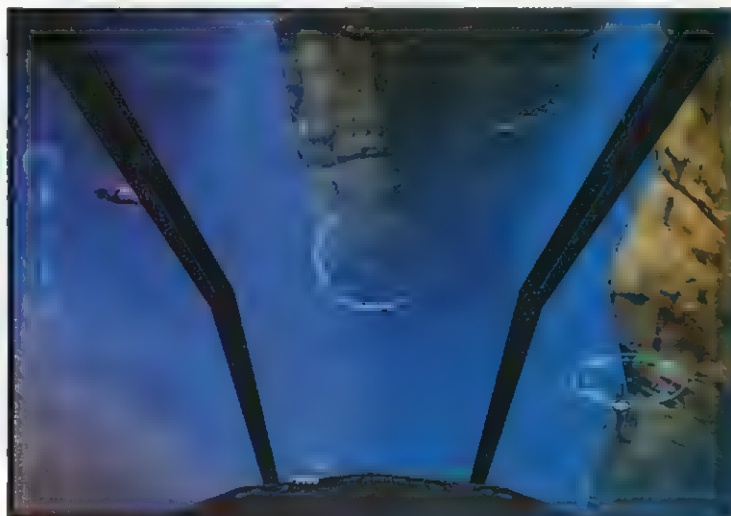


koslatni. Végül, ha sikeresen visszavezettük őket a bójához és kikapcsolnánk a tuti fülsértően bűgő vackot a hajónkon, aktiválnunk kell a bójában elhelyezett halcsalit is. Ennek hatására halacskáink nem kezdenek el össze-vissza úszkálni, hanem szépen egyhelyben maradnak az ívóhelyen. Legvégül már csak fel kell kutatni a hím egyedeket, lebénítani a szigonnyal és elvontatni a tapadókoronggal, hogy végre megkezdődjön a szaporodás hosszú és fáradságos folyamata (nagyon lassan növekszik a halaink mennyisége). Ennyi ízelítő azt hiszem elég is az akció mentesebb feladatokból. Későbbiekben a felbukkanó shadowkinek (mélytengeri kalózkodók és lázadók által alkotott csürhe) már lesetelhetjük a harci tudásunkat és a jobbnál jobb fegyvereinket, a bébi aknákat, phobos torpedókat és a mélytengeri subfegyvereket.

A tájékozódás

Egészen nagyszerű, ahogy a napalok és éjszakák változnak a játék folyamán. Éjszaka például olyan sötétség van a tenger alatt, mint az ördög se**ében. Nem olyan örült nehéz a tájékozódás, de azért nem árt, ha mindenki tisztában van a radar és a térkép használatával, mert ezek nélkül szinte lehetetlen megfelelően tájékozódni. A TAB-bal leihívható térképen kis sárga pontok jelzik a tengerfenéken elhelyezett épületeket és ugyanitt kerül kiírásra az is, hogy a küldetések során mit hol találhatunk meg. Tehát. Hívjuk

elő a térképet és kattintsunk arra a pontra, ahová szeretnénk eljutni. Itt meg fog jelenni egy apró rombusz alakú jelzés. Miután kikapcsoljuk a térképet, a képernyőnk közepén lévő körgyűrű mentén feltűnik egy



kis háromszög alakú nyíl, amelynek a csúcsa folyamatosan a térképen kiválasztott irányba mutat. Egy-szerre akár két vagy három jelzést is elhelyezhetünk a térképen, ezek különböző színekkel fognak majd megjelenni. Nekünk csak azt kell megjegyezni, hogy melyik színű nyíl éppen mit jelöl a látómezőnkben. Alaphelyzetben az első meglévő nyíl mindig a bázisunk pontos irányát jelöli. A barát, ellenség, szállítójármű vagy őráratok megkülönböztetését, a szimulátorokból ismeretes közép- elhelyezett radarunkon végez-

hetjük el. Itt is a színek dominálnak. A zöld barátot, a piros ellenséget, a lila őráratot vagy csapatagot, míg a sárga úton lévő szállítójárművet jelöl. A későbbiek folyamán, mikor már nagyobb mélységekben kell majd harcolnunk vagy mentenünk, óriási szükség lesz a radar és a térkép megfelelő használatára. Ezekben a helyeken szinte teljes sötétség uralkodik, melyet csak néhány tör meg néhány épület vagy jelzőbója pislákoló fénye.

Összegzés

A grafika egészen egyedülállóan szép lett. Csodálatos tenger alatti világokat fedezhetünk fel megannyi különféle élőlénnel, sokszínű apró hallal, rákokkal, cápákkal és sok-sok különös tengeralatti növényvel. Színes korallzátonyok között



a lelkét.

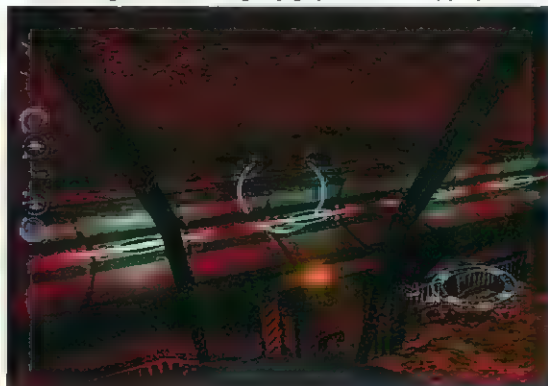
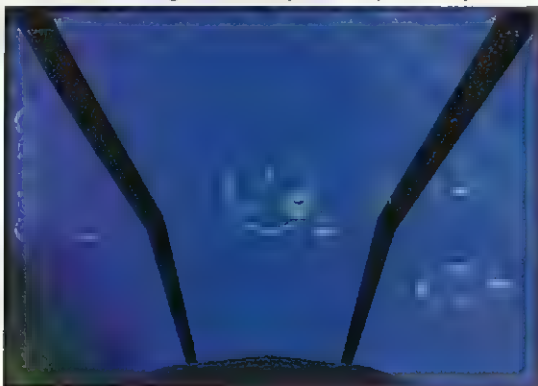
Apróbb grafikai bugákat is felfedeztem, de ezek szinte említésre sem méltók.

Valószínűleg egy nem sokára megjelenő patch javítani fogja ezeket. A multiplayer részt sajnos nem tudtam kipróbálni, ezért erről jelenleg nem tudok írni.

Végül a pozitívumok után itt van néhány általam tapasztalt hátrány. Miért van az, hogy a járműnk világítását csak multiplayerben tudjuk manuálisan ki-bekapcsolni. Ugyan a sötétségben állítólag ez automatikusan történik, de én ebből semmit sem vettem észre. Mintha egy sűrű kutyvaszba kerültem volna. A lámpák világítottak, de látni nem láttam két méternél távolabbra. A játékot joystick-kal is lehet irányítani, azonban nekem sehogy sem sikerült tökéletesen bekonfigurálni azt. Vagy túl lassú vagy túl érzékeny volt az irányítás de lehet, hogy csak én éreztem úgy. Végül a színészek, akiknek csak a hangja vall a profizmusra, a játékuk már nem annyira. Mint amikor bábszínházba megy az ember. Mindenki úgy viselkedik, mintha madzagon húzogatódná. Szerintem egy jó kis tracelt intró és egy szép design-os küldetési képernyő jobb lett volna.

Mindenestre jó a hangulat, és mint említettem, ez a program mindenből hozott magával egy kicsit. A szimulátor, stratégia és akciójáték rajongóknak is nyugodt szívvel ajánlhatom a Deep Fighter-t.

-Uriel-



külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG																			
JÁTSZHATÓSÁG																			
SZAVATOSSÁG																			
ZENEBOJA																			

summa summarum

Nemo Kapitány és a SeaQuest egy tesztáha gyúrva

végítélet

82%

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WWII PACIFIC THEATER

★ HARCMODOR ÁBRÁZOLÁS FELSŐFOKON

SEMÉLYI IGAZOLTÁNY

Fejlesztő: Microsoft

Kiadó: Microsoft

Web: www.microsoft.com/games/combatfs2

Minimum: P266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború a Csendes-óceánon nagyobb kihívást jelentett a pilótáknak és gépeknek, mint addig bármi más. Ismerve az európai légi háború történetét, ugye hihetetlenül hangzik ez az állítás? Ne sajnáld az időt, és fáradságot, olvasd utána, a fenti kijelentés igazára rá fogsz jönni magad is. A program visszarepít téged ebbe a történelmi korbba. Még egyszer: csak ajánlani tudom, hogy nézd át a történelemtörténetet, mert az amerikai és japán vadászok — a valóságban alkalmazott taktikáinak ismerete nagyban segíteni fognak a CFS2-ben.

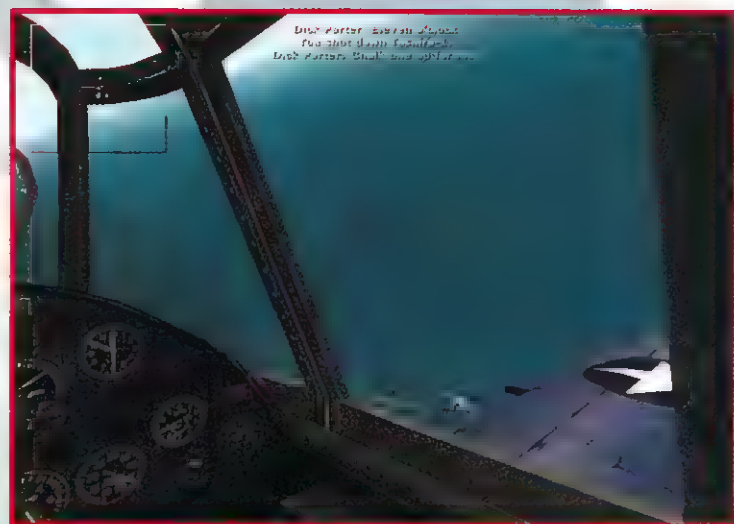
A CFS2 erre lett kihegyezve, és ez által a játékelmény egy új szintjére juttat el. Annál inkább, mert a fejlesztés során többek között két olyan háborús veterán is részt vett közvetlenül a munkában, (Bob Campbell és Mike Weide), akik mindketten aktív pilótái voltak 44-45-ben a haditengerészeti légierőnek, és repültek Wildcat-en a Saginaw Bay (CVE-82) repülőgép-hordozón szolgálatot teljesítve. A II. világháborús veteránok nemcsak amerikai, hanem japán oldalról is segítettek a játék minden egyes részletének aprólékos kidolgozását. Külön gondot fordítottak például a motorok zúgására, vagy a rádióforgalmazás életszerűségére, hogy ezekkel is tovább fokozzák realitás érzetét. A CFS-2 egy olyan tradíció folytatása, amely immár több mint 18 éve foglalozik repülőgép-szimulátorok készítésével.

A játékról általános-ságban

Gyönyörűen renderelt csataterék és szigetek, valamint az óceán felett folynak a küzdelmek, amelyek ha nem életéről és haláláról szólnának, akár még gyönyörködhetnél is bennük. Csodálhatnád a történelmi valóságukban megjelenő dzsungelket, hegyeket, és korallzátonyokat, melyek együttes megjelenése különleges hangulattal ruhazza fel ezt a programot. Repülj változatos egyedi, vagy részleteiben kidolgozott történelmi küldetéseket, ahol képességeid és eltökéltséged lesznek legfőbb fegyvereid. A Csendes-óceáni hadszíntér csatáiból több is megtalálható a



játékban a 42-44-ig terjedő időszakban. Használd ki az új grafikával készült missionbuildernek a lehetőségeit, hogy új és újabb küldetéseket kreálhass, vagy pedig hogy magad is híres konfliktusokat jeleníts meg a gépen, amik a játékból esetleg kimaradtak. Megunhatatlanra tervezték ezt a játékot készítői, mivel még a campaignban sem találsz két egyforma küldetést, mert valami mindig változni fog, ahányszor csak felszállsz. Bevetésekre indulhatsz a játékban többek között az Essex, az Enterprise, a Junyo, és a Hiryu anyahajókról. A



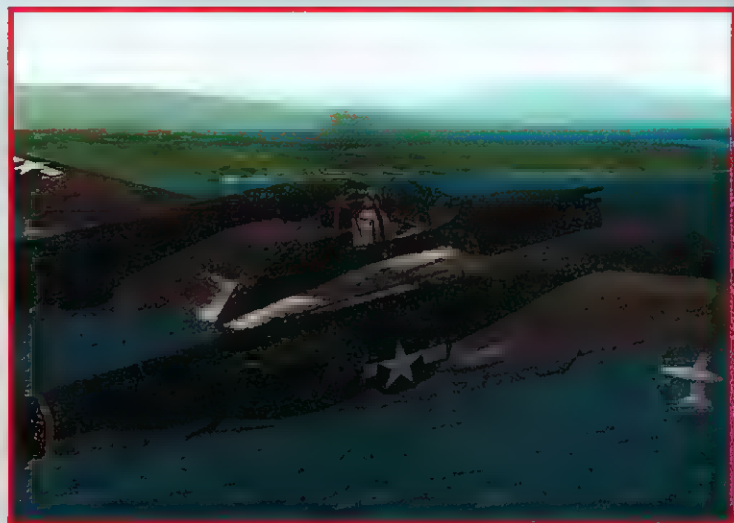
leszállásod egy irányító jelző tiszt fogja segíti a fedélzeten, — kalimpálása, segítőkész mozdulatai hihetetlen realitás érzetet adnak majd feltehetően neked is. A nagyon fanatikus óceánrepülők akár a pillanatnyi időjárási viszonyokat, valamint az előre jelzett ciklonokat is letölthetik a Microsoft szerveréről. Ez az új meteorológiai rendszer hirtelen tudja változtatni önmagát, a különböző felhő-, (be)borulás-, villámlás és további valós effekteket. A repü-

lés dinamikája minden ember képzeletét megragadja, de keveseknek adatik

meg, hogy a valóságban is megélik ezt a csodát. Most megtapasztalhatod a repülés valódi ízét, mindezt nagyszerű gépeken, mert repülhetsz a Zérótól a Hellcat-ig valamennyi győztes fegyverrel. A küldetésekben tehát mindkét oldal előnyeit és hátrányait megtapasztalhatod:

A játékban egy 20 éves farmerfiú vagy Nebraszkából, aki egy 2000 lóerős roppant tűzerővel rendelkező géppel veszi fel a harcot a japánok ellen. Gondold csak el! Tegnap még apád rázós traktorán koptattad a farmergatyót, ma pedig ekkora csodamasinával fricskázod orron a kis ferdeszemű szamurájokat. Hát nem buli?

A másik oldalon egy veterán japán pilótát alakíthatsz, aki egy agresszív, és halálos Zerot irányít, készen arra, hogy a szamuráj ösök szellemében akár az élete feláldozásával is megvédje flottáját. Ne hidd, hogy meg lehet őt bármivel is félemlíteni! Hite szerint hősiessé áldozatával azonnal a Hetedik Mennyországba kerül! Neki aztán tényleg nincs veszíteni valója. Egész kiképzése arra épült,



hogy kevésbé féljen tőled, az ellenségétől, mint a mögötte álló parancsnokaitól.

Grafika

A CFS2 grafikáját az igényesség jellemzi. 3D-s tereptárgyak és repülő, a gépenként különböző, és részleteiben kidolgozott műszerfalak, élethű robbanások, fényes felvillanások, és sok más effekt hivatott kiváltani az elismerésünket. A nagyfelbontású grafikára írt terepen kidolgozott utakkal, folyókkal, tengerpartokkal, és korallzátonyokkal, találkozunk, amelyek együttes hatása igazán élővé és hihetővé varázsolják ezt a világot. (Sajnos cserében elvárja, hogy a háttérben egy erőművet üzemeltess).

Multiplayer üzemmód

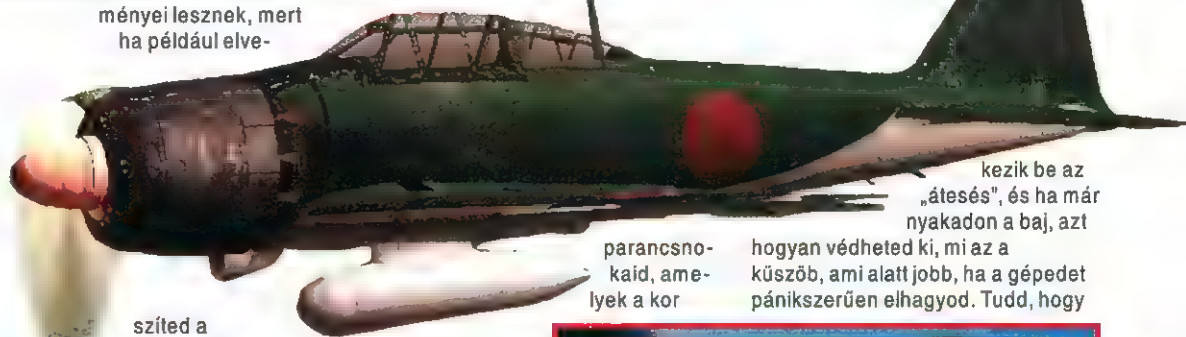
Többjátékos üzemmód esetén lehetőség lesz élő párbeszédre kapcsolatra is a társakkal, amin keresztül meg tudod beszélni a taktikát. Akár hangosan is szidhatod az ellenfeleid, de ami jóval fontosabb, kontrollálhatod a játékot a szavakban kiadott parancsaiddal az Interneten, vagy a helyi hálózaton összekapcsolt maximum 8 társaddal.

Szellemülj át, mielőtt gépbe ülsz

Tiszteld ezeket a gépeket, amikor a kezébe kaparintod irányításukat, hiszen ezek a repülő — az amerikai és a japán flotta büszkeségei —, ezekkel történelmet írtak mindkét oldalon! Vedd őket a birtokodba, és értékeld, hogy erre most lehetőséget kapsz. A Microsoft briliáns grafikai technológiájának köszönhetően most valóban átérezheted, hogy mit, min és hogyan vállaltak azok a „szerencsés” ifjancok annak idején. Amerikai oldalon választhatsz a P-38 Lightning, F4F-4 Wildcat, F6F-3 Hellcat, és az F4U-1A Corsair közül. Japán oldalon pedig az A6M2 Zero, A6M5

Cselekedetednek súlya van

Minden egyes cselekedetednek a későbbiekben valós következményei lesznek, mert ha például elve-



szíted a kísérő egy csatában, a következő

csóka, akit a helyére vezényelnek, már nem biztos, hogy ugyanazokkal a képességekkel bír, amiket titkon reméltél tomporod védelmezőjétől. A küldetések szerkezete egy szétágazó fa szerkezetéhez hasonlítanak. Ha rossz ágon kezded el a mászást, akár már az elején megpecsételheted sorsodat. Tudd, érezd át már az elején, hogy egy véresen komoly háborúba cseppensz, amelyet meg kell

technikai színvonalának csúcsát képviselik. Ezért repültek őserd, és ezért fognak repülni akár a legmosztohább körülményeket is vállalva kései utódaid. Légy vele tisztában, hogy ha a fentebb felsorolt feladatok végre-

parancsnokaid, amelyek a kor

hogyan védheted ki, mi az a küszöb, ami alatt jobb, ha a gépedet pánikszzerűen elhagyod. Tudd, hogy

kezik be az „átetés”, és ha már nyakadon a baj, azt



a sebesség a pilóta barátja, de ez még nem a hangsebesség kora, ha túlzásba viszed, a gép apró darabokra szakad. Csak a kabinban lehet hiánycikk egy dugóhúzó, a legjobban jobb, ha messzire elhajtod, mert téged fog behúzni egy olyan csőbe, amelyből csak szerencsével menekülhetsz. Végül azonban se lepődj meg, ha a gépágyúd produkálni fog időnként furcsaságokat. Bár nekem csak egyszer mutatta be rejtett képességét, amikor külsőnézetben gyönyörködtem a tüzelés közbeni hüvelyesőben. Szóval nem árt tisztában lenned a dolgokkal, és a repülő tulajdonságait is alaposan nézd át a Planes fejezetnél.

És mert fentebb azt írtam, hogy ebben a programban harcmódor ábrázolással találkoztam felsőfokon, valamint a CFS2 a harci taktika szimulátor, ezért most részletesebben foglalkozom a taktikai elemekkel. Előre felhívom rá a figyelmet, hogy a következőkben leírtak nem általánosságokban adnak tanácsokat, hanem minden egyes leírt szónak köze van a CFS2-höz:

Egylépéssel az ellenfeled előtt

Észrevenni a célpontot, és gyorsan manőverezni a 3D-s környezetben nagyon nehéz. De ez az, ami megkülönbözteti a vadászipilót hősitől. Hiába vagy jó pilóta, sőt légi lövész, ha képtelen vagy az ellenfeled mozgását követni. Ezt tudják a CFS2 készítői is, ezért a virtuális cockpit mellé, a Joy-ról és a billentyűzetről is tudod vezérelni a fejemozgásod, hogy biztonságosan követhesd az ellenfeleid.



Zero, Nik2 George közül válogatva költölgathatod a történelem különleges zamatát.

Mondj búcsút a mának, mert ahogy felszállsz, már nem ebben a korban fogod érezni magad. Az összes új repülő kinézete és hangja sokkal jobb és realisztikusabb, mint a program elődjében, a Combat Flight Simulator 1-ben volt.

próbálnod túlélni a lehető legkevesebb kísérőt vesztve, teljesítve a kitűzött feladatokat, lehetőleg minél több kitértetést begyűjtve, és akkor a sors jutalmaként fokozatosan egyre jobb gépen repülhetsz tovább. És ez utóbbit vedd

nagyon komolyan. Hiszen az életet függhet fegyvered erősségén, de alapvetően nem az ölés öröme az, amely miatt vállald nap, mint nap az életvesztést, és ami miatt könnyed vállrándítással intézed el magadban, hogy az igaz ügy védelme közben akár a fűbe is haraphatsz. Te igenis élvezed, hogy olyan vasmadarakat adnak alád

hajtásában rendre kudarcot vallasz, akkor könnyörtelenül megfosztanak ezektől a játékszereidről, és el fognak zavarni, na nem haza, hanem az aknataposók közé...

Küldetések

A küldetésekbe tíz különböző történelmi ponton léphetsz be.

Tapasztald meg a háborút mindkét oldalról! Nagyon gyorsan meg fogod érteni abszurditását, és örülni fogsz, hogy manapság csak játékok témaként találkozol vele.

Ismerd a repülőgépedet

Minden repülőgépnek megvannak az erősségei, és a gyenge pontjai. Ismerd meg ezeket, úgy a saját, mint az ellenség gépén, mert ezek rengetegszer lesznek segítségedre abban, hogy egy felhő széléről ne kelljen végignézned, amint kedvesed zokogva elisírat. Légy tisztában azzal, hogy: mitől, és hogyan követ-



Egy jó vadászpilóta a sakkozókhoz hasonlóan mindig egy- vagy több lépéssel előre gondolkodik. Ha lassan reagálsz az ellenfeled manővereire, csak idő kérdése, hogy mikor: fél-, vagy háromnegyed percen belül fognak-e lelőni. Ha folyamatosan tudod

náld ki az ellenség holtpontjait, hogy előnybe kerülj. Törj ki a felhőből, támadj a nap felől, és lödd le mielőtt még észbe kaphatna, véletlenül sem szabad esélyt adnod neki! Felejtse el, amit a Vörös Bátorról akár már tölem is hallottál, elmúlt a lovagias úriemberek kora!

Tetszik, nem tetszik: „Vagy ő, vagy én...”



követni az eseményeket, és azonnal reagálsz mindenre, akkor valószínűleg te fogod uralni a helyzetet, és előbb-utóbb a fogyatkozó ellenség létszámából következtethetsz rá, — ez a nap nem az övék volt, hanem a tiéd...

Használd ki a meglepetés erejét

Amikor hátulról, és alulról támadsz, az ellenfeled nem lát téged. Ha viszont felülről jössz, és onnan csapsz le, a nagyobb sebességgel lesz az előnyödre. Amikor felzárkózol, vagyis utoléred ellenfeled, hasz-



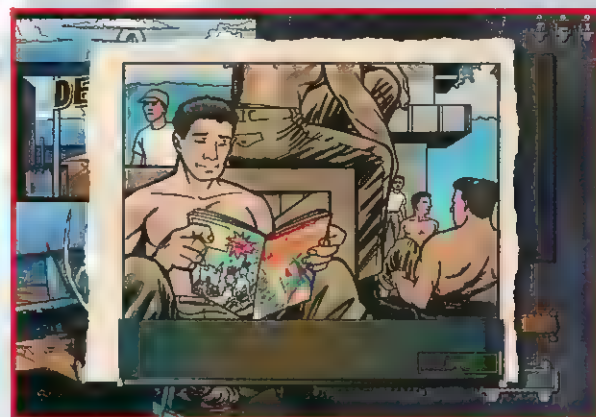
Magasság és sebesség

A „kisorókák” barátja, amennyiben a pilóták annak nevezik magukat. Sokszor azonban éppen a féktelen sebesség ragad el ben-



nünket, és sodor a bajba. Ha túl gyorsan repülsz, húzd hátra a botot, és egyből lelassulsz. Na nemcsak azért, mert húz vissza a gravitáció, hanem közben azért okosan

viSSzavetted már a gázkart, és ha lenne, kinyomtatd volna azóta a fékszárnyakat is. Azonban légy óvatos, mert függőleges mozgás közben könnyebben észrevesznek az ellenfelek, és ha a sebesség nagyon lecsökken, akkor mint védtelen szappanbuborékra, az ellenség röhögve fogja rajtad légi lövész gyakorlatát végrehajtani. Ha túl lassú vagy, akkor adj gázt és



nyomd a földnek géped orrát, mert így porgetheted fel leggyorsabban a sebességmérő mutatóját, (amennyiben nincs túl közel a föld!).

Kisebb ívben és lassabban

Ha egy biciklivel

a sarkon próbálsz befordulni, akkor igyekszel minél kisebb ívben bevenni azt a

legkedvezőbb fordulat. Egy „középes” sebességen közlekedő repülőgép fordulékonyabb lesz tehát, mint egy „csúszcon” szárguldozó gép. A nagysebességnél erőteljesebben fellépő nehézkedési erőkről már nem is beszélve.

Támadási pozíciók

Megtámadni egy ellenséges repülőgépet előlről, vagy hátulról

a célszerű, mert jóval könnyebb lesz célóznod és lelőned, amikor a közelébe érsz. Más helyzetből támadni jóval összetettebb, komplikáltabb és löszepazarló

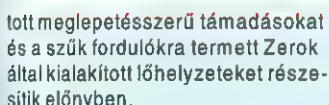
feladat. Koordinálnod kell a rövid sorozataidat úgy, hogy az elcélezés hatására tulajdonképpen belerohanjon a lövedékeidbe. Logikus a magyarázata és ne lepődj meg nagyon, amikor a lövedékeid látszólag lefelé kicsúsznak alád, amikor fordulóban tüzelsz. Az előretartás mértékét csak érezni lehet, és a legjobbak sajátossága, hogy megfelelő hatékonysággal tudják alkalmazni. A kellő közelségből leadott sorozataid lesznek löszertakarékosak. Ez azonban értelmét veszti, amikor oldalról próbálsz megközelíteni az ellenfelet. A löszert felesleges pazarlása különösen veszélyes lehet, amikor ellenséges terület felett repülsz. Az esélytelenek magányában védtelen kacsanak lenni egy kacsavadászaton, rémálom-mal felérő „élmény”.

Szabad-e „visszavonulót” fújni?

Menekülre venni a figurát, amikor az ellenfeled már lőtávolon belülré ért, csak arra jó, hogy rövidebb úton csináljon majmot belőled. Ez a történet nem a félelem hiányáról, sokkal inkább a félelem leküzdéséről szól. Félelmed nem a gyávaságod jele: inkább az életösztön figyelmeztetése, hogy vigyázz! A lényeg: a megkezdett támadást félbeszakítani öngyilkossággal felérő mutatóvány, bizonytalankodásod a halál mágnesé lesz!

A japánok taktikája

Puritán egyszerűséggel megfogalmazva: a magassági fölényből indí-



1.) **Észlelés:** fedezd fel az ellenséget, mielőtt ő talál meg téged, és juss előnyhöz. „A legtöbb leölt pilóta nem is látta mérszárosát, akitől megkapta a kegyelemdöfést”.

2.) **Felzárkózás:** ha már észrevetted, akkor próbálj a lehető legközelebb férkőzni hozzá a pontos célzás érdekében, de azért nem kell neki beköszönni...

3.) **Támadás:** amikor már elég közel értél, lödd le. Ha túl korán tűzelsz, akkor pazarol a lözszered, és még figyelmelteted is jövedteledre. Ne felejtss el, hogy a fegyvereid nem mozgathatóak, ezért a célzást az egész repülőgéped hosszstengelyével végzed. Ha nem tudtad eltalálni, akkor manőverezned kell.

4.) **Manőverezés:** a közl légi harc a pilóta képességeinek igazi tesztje, ahol minden ellenfél olyan pozíciót igyekszik felvenni, ahonnan lőni tud. Sok amatőr játékos hiszi azt, hogy ez az egyetlen fajtája a légi csatának. A veteránok elmondhatják, hogy ahányszor csak lehet, ők elkerülték a manőverező légi harcot.

5.) **Elszakadás, szökés:** növel a távolságot az ellenfél és közted, vagyis kiszállsz a harcból. Elfogyhat a lőszered, ütköztél, vagy találatot kaptál és sérültél. hányingered van

a gyomrodba toluló rengeteg vértől
szóval ezer okod lehet rá. Egyet
ne felejts, azért mert te meguntad,
még nem fogja ezt más is tudomásul
venni. Ugyan olyan veszélyek lesel-
kednek rád, mintha a pályán maradt
játékos lennél!

A lehető legjobb szituáció az első próbálkozásoknál, amikor magassági főlényből indítva felülről, és hátulról támadod meg ellenfeled. Ha az első rácsapásod sikertelen, a második próbálkozást már biztosan hátrányból fogod indítani, és még az sem kizárt, hogy erre már alkalmad sem lesz. A Close Combat-ban mesterévé válhatsz ezeknek a taktikáknak, amelyek mind részét képezik majd a saját trükkös kis repertoárodnak. Minél többet repülsz, annál jobban ki fog alakulni a saját stílusod. Amikor



a kedvenc
taktikádat
tudod ellen-
feledre
erőltetni,
akkor
könnyebben
eljuthatsz a
győzelemig.
Csata köz-
ben törekedj
elérni azt a
helyzetet,
amiből a
legjobban
neked fekvő

pozíciókból „szívatható” ellenfeled. Ha szemtől szemben támadsz, akkor arra is számíts, hogy össze is ütközhettek (japánok ellen ez nem is olyan váratlan...) vagy rengeteg találatot is bekaphatsz. Fontos azonban, hogy sohasse térj ki az ellenfeled elől, mert aki előbb feladja, az veszíti!

Légi támadás közben nagyon fontos a magasság, bár nem ez a legfontosabb, mégis, ha alacsonyan vagy nem tudsz elegendő sebességet gyűjteni, vagy hátrányosabb helyzetből veszed fel a harcot. Az




is nagyon fontos, hogy figyelj oda, mikor változtatlsz a magasságon, miközben cserkészel. Harcolni egy ellenfél ellen, aki a magasságát veszíti, igen könnyű. Ha olyannal harcolsz, akinek megfelelő a magassága, és fordulékony, akkor ez már jóval izasztóbb mutatványnak ígérkezik. Ha észlelsz egy ellenséget, vagy egy bajbajutott társadon szeretnél segíteni, legyen az eszedbe vésvé, hogy a magasságod mindig fontosabb, mint a tüzes szív.

Ha meg-
támad egy
ellenséges
gép, valami-
lyen kedvező
pozícióból,
akkor
(hacsak nem
gyengébb a
gépe, vagy a
lovasa),
onnantól
kezdve
nagyon

nehéz lesz átvennem a kezdeményezést. Ha az ellenség mondjuk felülről, és a hátad mögül akar leszedni, a legjobb módszer a kifordulás, vagy a magasságod változtatása pont azelőtt a pillanat előtt, mielőtt ellenfeled lőtávolsba érne, és tüzet nyithatna. Ha az ellenfél egy magasságban és mögötted van, ne erőltesd a harcérintkezést, próbálkozz a kitéréssel. Ha nagy a magasságkülönbség köztetek, akkor csak úgy tudsz támadni, ha közben emelkedsz is. Ezzel automatikusan kopik a sebesség is ami eleve hátrányos helyzetet teremtet. tehát alulról

lehetőleg csak a hátába támadj. Könnyen előfordulhat viszont, hogy ezáltal távolodni fog tőled. Miközben felzárkózol, az általa leírt kanyarokat le/át is vághatod, ezáltal is csökkentve a kettőtök között lévő távolságot.

Az első, hogy kikerülj a célkeresztjéből, és maximális teljesítménnyel próbálj elkanyarodni, vagy akár magasság veszteség árán



is elmenekülni előle. Az egyvonalban történő manővereket igyekezz kerülni. Szokatlan akrobatikus manőverekkel is elérhetsz némi hatást, ilyenkor használd aktívan az oldal-kormányt, amely módosíthatja a klasszikus műrepülés figuráit, és megzavarhatja az ellenfeled. Ezen kívül próbálj meg minél szűkebb fordulókat venni.

És most a főszerkesztőt agyon fogom ütni, amiért egy ilyen programra csak ennyi helyet engedélyezett! A személyes véleményem röviden. Csúcs ez a program, bár a képregény stílusú menük és átvezetők (tudom! a bakák között akkortájt igen népszerűek voltak, és feltehetően a kor hangulatát volt hivatott megidézni) nálam nem nagyon jöttek be. A másik az írnyithatóság: A Flight Simulátor sorozatra olyanynyra jellemző „addig pörgök, míg ellen nem kormányzol” számomra (még ha így a reális, akkor is!) ellenszenves, és megszokhatatlan! Légiharc közben arra veszítetni a drága tizedmásodperceket, hogy ne legyek levegőben pörgő golyó k@ki, megmérgezi még a legjobb játék örömlélményét is. Sainos!

Sz.JVC.

2000. november #116 **576** KByte 27

PACIFIC WARRIORS

★ A CFS2 PILÓTÁINAK SZABADIDŐJÁTÉKA

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: InterActive Vision

Kiadó: Virgin

Web: www.iavision.com/pw

Minimum: P133, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 333, 128 MB RAM

3D kártya*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet



A mennyire igénybe veszi játékosát az előző oldalakon bemutatott Combat Flight Simulator-2, annyira könnyed és önfelédzt szórakozást kínál a Pacific Warrior.

A témaválasztást illetően a két program akár testvérpár is lehetne, ugyanakkor a megvalósításukhoz egészen más utakon jutottak el a fejlesztők. A PW egyszerű lövöldözős játék, amelyben ugyan repülőgépek a főszereplők, mégsem lehetne a legjobb szándékkal sem a szimulátor programok népes táborá-

„aircombat” játék, melynek központjában a 3D-s akcióközpontú küldetések találódnak. Számtalan ellenséggel találkozol a levegőben és a földön egyaránt, miközben különböző típusú vadászgépekkel repülsz. Egy kezdetleges radar vezetési utad küldetésről-küldetésre, ahol

egyre vadabb ellenségek támadnak rád. A játék a könnyű irányíthatósága, és a szórakoztató akciói miatt formálhat magának jogot arra, hogy a népszerűségi listákon szerepelhessen. A PW-t akár azzal is jellemezhetem, hogy modern 3D-s verziója az egykori jó öreg shoot'em up játékoknak. Helyszín: a Csendes-óceáni szigetvilág, szereplők: az amerikai és japán erők, ahol



—, igénybe vehet egy olyan üzemmódot, amely gépét automatikusan visszaviszi a kijelölt légterbe, ha a gépe túl messzire távolodott. Ilyenkor az ellenség felé fordul gépmadarad, és a fő célpontok is láthatóvá válnak.

Témakörök

Mindegyik témának sajátos kinézete, ill. hangulata van. „Sunshine Ride”: Ez a kezdők szintje, könnyű missziókkal, mint pl. légiharc, bázisok



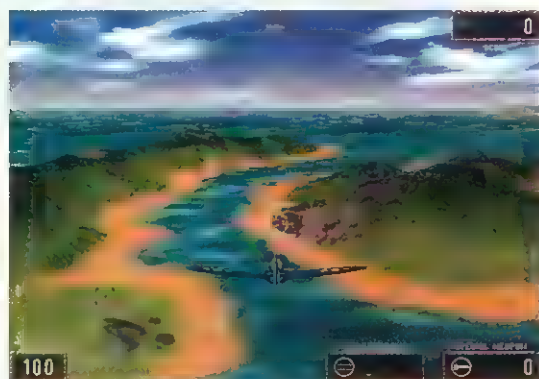
téged az amerikai csapatba osztottak fixen, az átigazolás lehetősége kizárt.

Szerkezet

A játékot 5 témakörre (történelmi háttérkeret) osztották, ahol a témakörök mindegyike 5 nehézségi fokozaton játszható. Minden

támadása, hajók felderítése.

„Channel Raid”: Itt alacsony magasságon kell repülnöd egy hidroplánnal, apró szigetek között, és a legnagyobb kihívást a navigáció jelenti, valamint az, hogy elkerüld a földön található objektumokat.



hoz sorolni. Önfelédzt szárnyalása a Crimson Skies hangulatát idézi, bár attól a technikai kivitelezése jóval szerényebb, mégsem lehet ezt hibaként felróni neki. A legnagyobb erőnye, hogy nem akar többnek látszani, mint ami: ahogy az alcímbe is megfogalmaztam, a CFS-2 pilótái minden bizonnyal szívesen játszottak volna vele annak idején, amennyiben a rendelkezésükre állt volna már hasonló játékautomata.

A Pacific Warriors tehát, egy második világháborús

szintet további küldetésekre osztottak. A szintek közötti váltás előtt mintegy „zárvízgásként” meg kell küzdened az adott szakasz „főellen-ségeivel”.

Menet közben a játékos — amennyiben szükségét érzi



„Dark Night Fight”: Ezek a küldetések a tündöklő narancssárga nap lebukó fényében kezdődnek és éjszaka, a hold sápadt világánál folytatódnak. A feladatod, hogy elkerüld az ellenség kereső fényeit, majd kötelékben támad a hajókat és a titkos földi bázisokat a szigeteken.

„Foggy Death”: Ez a szint, különböző sűrűségű ködöt fog tartalmazni, és egy kétmotoros vadással kell repülnöd. Elsődleges feladatod a földi bázisok pusztítása, valamint a rád támadó vadászok ellen is meg kell, hogy védj magad.

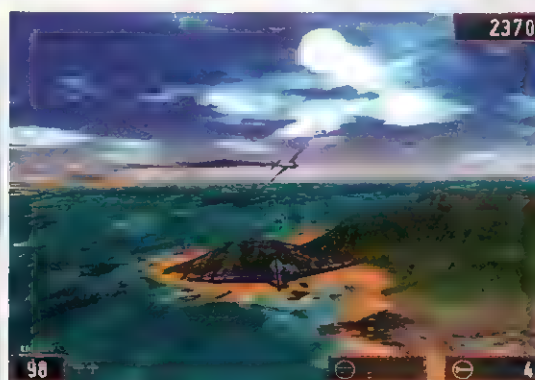
„Thunder-storm Attack”: Az időjárás minimum határán játszódó történetek. Rossz időben



kezdődő, és nagy, villámlásoktól kísért viharban véget érő küldetések sorozata. A felhők fölött menedéket kereső ellenséges vadászokra és bombázókra kell rájuk hoznod a frászt.

További tulajdonságok

Gyors 3D-s grafika, amely támogatja a 3D-s gyorsítókártyát, a DirectX 5-ös vagy annak későbbi verziói alatt. Vannak benne elsődleges, másodlagos és kitálatl fegyverrendszerek. Ezek tartalmaznak rakétákat, bombákat,



PANZER GENERAL III SCORCHED EARTH

★ RÉGI JÁTÉK ÚJ KÖNTÖSBEN – A KELETI FRONTON

SEMIKÉNYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: SSG

Kiadó: Mattel Interactive

Web: www.panzergeneral3.com

Minimum: P233, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

Atavalyi évben kiadott nagysikerű Panzer General sorozat újabb, ezúttal már teljes 3D-be öltöztetett epizódjából sokak legnagyobb sajnálatára teljesen hiányzott az orosz sztyeppék hadjáratának újrajátszási lehetősége. A PG szerelmesei bizonyára végigjátszották az előző részt az, Assaultot, és az abban lévő hibák miatt némileg csökkent a lelkesedésük a sorozat iránt, de a fejlesztők valószínűleg hallgattak a bírálatokra, és a legnagyobb hibát kijavították, vagyis ismét bele lehet izzadni a küldetések sikeres végrehajtásába.

Az első és legfontosabb tanácsom, hogy az ajánlott minimum konfiguráció nélkül ne is próbálkozzatok a játékkal, mert nem fog elindulni. Helyesbíték el fog indulni, de a harcra már nem lehet kijutni, ugyanis a grafikai motornak valóban szüksége van a 3D gyorsításra és a 8MB videó memóriára. (tapasztaltam). Sajnos a videó memória éhséget nem lehet csökkenteni, mivel a játék grafikai tulajdonságai nem állíthatók.

A főmenü a jól megszokott felépítésű, innen választhatjuk ki, hogy egy híressé vált hadjáratot, (New Scenario) vagy az egész keleti hadműveletet (New Campaign) játsszuk végig, illetve egy kitalált szituációt (Battle Generator) állítunk be. Itt találjuk a hálózati játék (Multiplayer) lehetőséget, és az oktató (Tutorial) pályákat.

Először minden esetben a főhadiszálláson találjuk magunkat. Itt lehetőségünk van összeválogatni

a vezényeltünk alá tartozó tisztek közül azokat, akik az első vonalban fognak harcolni, és kiválogathatjuk az irányításuk alá kerülő csapatokat. Nagyon lényeges, hogy a tisztek vezénylése alá a képzettségüknek leginkább megfelelő csapatot osszuk be, mivel azokat vezetve lehet őket legeredményesebben használni. Mindezt persze rábízhatjuk a gépre is és akkor egyetlen gombnyomásra készen áll a támadó erő a gép szerint legideálisabb összeállításban.

A játék irányítása roppant

képességeit, (pl. álcázás, célzott lövés, mélyebb fedezékásás) mert nagyban befolyásolja az ütőképességet. Ha kilőnek egy csapatot, és van még a főhadiszálláson hadrendbe állítható tisz, ajánlatos a kör elején felszerelni egy



egyszerű, csak néhány dolog az, amire érdemes külön odafigyelni. Először is folyamatosan

figyelemmel kell kísérni az egységek lehetséges lépésszámát, és a legkevesebbet rendelkezőkhöz igazítani a többiek mozgását, hogy ne szakadjon szét nagyon az arcvonal. Arra különösen vigyázzatok,

újabb egységet, és késedelem nélkül bevonni a hadjáratba. Sokszor nem esik az elsődleges cél



hogy az üzemanyag és a lőszer itt valóban kifogy, a feltöltés pedig, egy lépéspontba kerül, de erre külön ki kell adni a parancsot. Érdemes kihasználni, az elit és a veterán alakulatok speciális

útvonalába, de a stratégiai térképen bonuszként megjelölt városokat célszerű elfoglalni, mert minden esetben egy újabb parancsnok érkezik jutalomképpen a főhadiszállásra. A jó képességű parancsnokokat soha ne hagyjátok veszni, legyen mindig elég lépéstartalék a visszavonulásukhoz vagy a cseréjükhöz, mert ha kilővik az egységeket, őket is elveszítitek, és ebben a játékban nem egyre jobban felszerelt csapatokat fogtok

kapni, hanem a tisztek képességei javulnak, minden egyes megnyert ütközetrel. Ez abban nyilvánul meg, hogy körönként mennyi parancsot tudnak kiadni, mennyire pontosan lőnek, milyen extra képességeik vannak. A tisztek persze nem maguktól fognak fejlődni. A megnyert hadművelet végén, a főhadiszálláson neked magadnak kell kiválasztani a parancsnokaid közül, hogy kiknek a mellére biggyeszted oda, illetve hogyan osztod szét a küldetésért kapott plecsni mennyiséget. Természetesen, ahogy nő egy tisz kiűntetéseinek a száma, a katonái annál ütőképesebbek, annál több parancsot tudnak egy körben végrehajtani. Kezdekora csapatok a parancsnokok kiűntetéseinek számától függően különböző mennyiségű helyet foglalnak el a hadszíntéren. Viszont a rendelkezésre álló hely, ahová leteheted őket, szigorúan meg van szabva. Az egységek alaphelyzetben egy helyet foglalnak el, (négy kiűntetésig) de a fejlettebb csapatok már kettő (öt-hét plecsni) esetleg három helyet (nyolc plecsni felett) is igényelnek, és az ideális támadóerő összeválogatásakor bizony el kell dönteni, hogy erősebb fejlettebb csapatokból kevesebbet, vagy a gyengébbekből többet állítunk csatarendbe.

Az egységek irányítása nagyon egyszerű, rájuk klikkelve megjelenik a térképen a lehetséges mozgásuk helye, és odakattintva szépen elkezdnek masírozni. Aki nem kíváncsi a mozgás animációkra (kikapcsolni nem lehet), az kettőt kattintson az egérrel és egy lépéssel a helyére kerül a csapat. A „Battle Generator” menüpont alatt érdekes dolgokat lehet találni. Berlin, Bécs, Budapest, Varsó, Leningrád, Moszkva, és ezen kívül még ötvenkilenc térkép közül lehet kiválasztani a leendő hadjárat





helyét. Be lehet állítani kettőtől négyig a csapatok számát, az Amerikai, Brit, Német, és az Orosz egységek közül választva. Mi határozhatjuk meg, hogy a háború melyik évében vagyunk 1939-1945-ig egészen hónap nap pontossággal, valamint az időjárás is. A csapatok jellemzőin is éppúgy módosíthatunk (Például, a parancsnokok száma, a tudás szintjük, a harci technika választéka, a lőszer mennyiség, és a csapatok erőssége), mint azon, hogy a győzelmet hány körön belül kell elérni (5-25).

Kissé lefagyott azonban az acomról a mosoly, miután beállítottam, hogy az USA hadserege fogja lerohanni a Budapestet védő oroszokat, és nem találtam a tovább gombot, csak a megtervezett hadjáratot tudtam elmenteni. Betetelt kis időbe, mire rájöttem, hogy az így generált pályát, a „Play Scenario” menüből lehet betölteni. Hogy ez miért pont így logikus, a fejlesztők biztos jobban tudják.

A „Play Scenario” menüpont alatt összesen húsz, előre beállított hadjárat közül választhatunk, és fele-fele arányban oszlik meg, hogy melyik oldalt irányítjuk. Ezekről a hadműveletekről mindegyikről elmondható, hogy meglehetősen követi a kor jellemzőit, ami a csatarendbe állítható eszközök választékán és a parancsnokok tudásszintjén látszik a legjobban, hiszen egy 1939-ben lezajlott hadjáratban ne várjunk öreg veterán-

nokat, és olyan harcokcsikat, vagy lövegeket, amit csak a háború vége felé állítottak hadrendbe. Bármelyiket is választva nem egy könnyű sétálopplomb lesz részünk. Alaposan elő kell venni a stratégiai érzékünket, és jól megfontolni minden lépést. Tehát amit az előző részben olyan sokan nehezményeztek, hogy túl könnyűek a külde-



tések, a fejlesztők alaposan helyre tették.

A „New Campaign” indításakor négy híres parancsnok közül választhatunk. Ők négy különböző hadjáratot fognak vezetni (7-16 küldetés) Az első mindjárt Zsukov marsall, akit hírből mi is jól ismerhetünk, mivel ő vezette a II világháborúban a Magyarországot elfoglaló orosz erőket. A németek oldalán ismét találkozhatunk Guderian tábornokkal, és felbukkan két viszonylag ismeretlen parancsnok, az orosz Ivan Konev és a német Eric von Manstein. Ha eldöntöttük melyik tábornok által vezetett hadjáratot kezdünk, ugyanúgy, mint a „scenario” módban, némileg módosíthatunk az erőviszonyokon, de ez jelentősen nem fogja befolyásolni a küldetés lefolyását.

A multiplayert választva, helyi hálózaton, vagy interneten keresztül kapcsolhatunk össze 2-4 gépet. A hálózatban a játékok megkeresi a futó játékokat, az Interneten keresztül pedig az IP címet kell megadni, ahová csatlakozni akarunk.

Természetesen mindkét esetben mi is indíthatunk szerverként játékot, amihez mások csatlakozhat-

pai és a kocsik kerekai felverik a port, ha találta éri őket a páncélon szikrázik a lövedék, és nagyobb sérülés esetén elkezdnek füstölni, majd az eléggé leharcolt eszközök lángba is borulnak, megsemmisítő találat esetén pedig nagy robbanással megsemmisülnek, egy krátert hagyva maguk után.

A repülőgépek egy éles kanyarral ráfordulnak a célra, a fegyverüknek látszik a torkolattüze, és ha lelövik őket, mint egy lángoló meteor úgy csapódnak a földre.

A játék valóban úgy néz ki, mintha egy terepasztalon makettekkel játszanánk, és a méretarányok is körül-

belüli olyanok. A terepviszonyok, sőt az időjárás is valóban befolyásolja a csapatok mozgását, mivel ha az úton mozgatjuk őket, sokkal messzebbre jutnak egy kör alatt, mint egy hegyen keresztül, és tavasszal a felázott talajon minden egység kevesebbet tud lépni, mint a téli keményre fagyott sztyeppén.

A hangokról is csak azt tudom elmondani, hogy remekül visszaadja a hangulatot az előrenyomuló harcokcsiknak csikorog a láncfalpa, a becsapódó lövedékek koppannak a páncélon, ha a gyalogságot éri nagyobb találat felnyögnek a katonák, a zuhanó bombázóknak hallani a háborzongató sivitását.

Clemi



külsin/belbecs

LATVANYOSSÁG																			
JÁTSZHATÓSÁG																			
SAVATOSSÁG																			
ZENEBIONIA																			

summa summarum

Igényesen kidolgozott stratégia, nem csak rajongóknak!

végítélet

80%

CLOSE COMBAT V: INVASION NORMANDY

★ ÁLCÁZZ, TERVEZZ, TÁMADJ!

SEMI-INTERVJU

Fejlesztő: SSG

Kiadó: Mattel Interactive

Web: www.closecombat.com

Minimum: P200, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A II. világháború eseményeit feldolgozó és erről méltán híressé vált SSG a Close Combat sorozat legújabb részében Francia földön, a normandiai félszigeten vívhatjuk újra a véres ütközeteket a német csapatok ellen. A sorozat ismerői már megszokhatták, hogy itt nem hadosztályokkal kell akár több kilométer széles frontvonalon mozogni, hanem felülnézetből kell néhány géppuskást, lövést, aknavetőt és harcokcsit irányítani, bokorról-bokorra, házról-házra, akár méteres pontossággal mozgatni. Nem az ezred és hadosztályparancsnokok, hanem Brayen őrmester és a raja kapja a parancsot. Itt valóban számít az egyes katona, lényeges a harci moráljuk és a tapasztalatuk. Lényeges, hogy a parancsnokuk a közelükben legyen, és nem mindegy, hogy mikor küldjük őket előre a tűzvonalba, mikor engedjük meg nekik, hogy onnan kijöjjenek. Szóval vérbeli stratégia, ahol nem a nyersanyag és az energiatermelés, hanem az egyes katona a legfontosabb. Mindez első hallásra kissé bonyolult feladatnak ígérkezhet, de egy kis gyakorlással hamar bele lehet jönni.

A játék megkezdése előtt finomítunk kicsit a játékmeneten, mivel elég részletesen beállíthatjuk a realisztikát. Módosíthatjuk a katonák tapasztalati szintjét, (újjonctól veteránig) meghatározhatjuk, hogy látható legyen-e az összes ellenséges katona, vagy csak a látótávolságban lévők, a védelemben lévő csapatok kezdeményezzenek-e harcot, rendelkezésre álljon-e minden információ az ellenségről, és a katonák mindig engedelmesskedjenek-e nekünk. Ezeket a funkciókat persze mindkét oldalra külön-külön is beállíthatjuk.

Eldönthetjük ezen kívül, hogy mikor legyen vége egy ütközetnek, például ha a csapatoknak túlságosan lecsökken a harci szelleme, bizonyos idő elteltével vagy a stratégiai pontok elfoglalása után.

A játékban

a CC5-ben rejlő játékidő ennél nagyságrendekkel több.

A nekünk szimpatikus ütközet, vagy hadművelet kiválasztása után kijelölhetjük, hogy melyik század kapjon légi és tüzérségi támogatást, majd következik a szakaszok összeállítása,



benne részem nekem is, de volt az ellenségnek is, amikor úgy szétpakoltam a csapataimat, hogy a birkatüzérek csak az üres mezőt bombázták, és mire felocsúdtak, hogy a géppuskásaim kereszt tüzében vannak, már rendesen megtizedeltem a soraikat. Mindenestre indulás után az opciókban célszerű azonnal a játéksebességet minimumra állítani, (amíg felmérjük a helyzetet) mert ezzel drámai eseményeket előzhetünk meg.

A rajoknak a parancsokat a jobb egérgombbal rájuk kattintva adhatjuk ki, ami lehet lassú vagy gyors mozgás, lopakodás egy kijelölt helyre (shift lenyomásával speciális útvonalat követve), a célpont kijelölése, támadás lesből, védelem, vagy álcázó ködgránát dobása. A legjobb taktikának támadáskor a lopakodást találtam, hiszen akkor nem rohantak ész nélkül a kijelölt helyre, és ha meglátták az ellenséget, azonnal elkezdtek őket lőni. Persze ha észreveszik ellenfeleiket, mindenképp lőnek maguktól is, de nem mindegy, hogy csak akkor, amikor a raj felét már lekaszálták, vagy kellő távolságból tüzelőállást felvéve. Védelemben pedig olyan frappáns kis

tása, amit az ezred rendelkezésre álló egységeiből válogathatunk ki. Két támadó és a támogató szakaszt kell összeállítani, szakaszonként öt rajjal. Ezután kikerülünk a konkrét összecsapás helyére, ahol a gép tetszőlegesen elhelyezi a katonáinkat a saját csapataink által ellenőrzött területen belül. Mindenképpen ajánlatos ezen módosítani, és a rajokat úgy elhelyezni, hogy a lehető legvédelemben és stratégiaiilag a legjobb helyen legyenek. Ekkor még nem láthatjuk, merre helyezkedik el az ellenség, úgyhogy a folytatásra kattintva kemény meglepetésben lehet részünk. Volt néha



négyféle „Champaign” hatféle „Operations” és negyvennégy „Battles” közül választhatunk. A fejlesztők, 60 óra tiszta játékidő ígérnek, de tanúsíthatom, hogy





csapdákat állítottam, hogy nem
győztek fejvesztve menekülni a
kereszttüzemből a megzavarodott
és pánikba esett németek. Na per-
sz az anyémek között is előfordult,
hogy egy raj a parancsnoka elvesz-
lése után pánikba esett, és fittyet
hányva mindenféle utasításomnak,
fejvesztve menekült a szélrózsa
minden irányába, kiváló célpontul
szolgálva az ellenség lövéseinek.

Ha kijelöltünk a szektorba légi vagy tüzérségi támogatást, a nekünk legmegfelelőbb időpontban kérhetjük a főhadiszállástól, a célpont megjelölésével. A tüzérségi zárótűz, vagy a saját aknavetőink sorozata meglehetősen hatékony, különösen a beásott, vagy az egy helyben álló erőkhellen, de a légi csapás inkább csak látványos, mintsem lenne valami eredménye.

A harcstérén, folyamatosan figyelemmel kísérhetjük akár egyenként is a katonák állapotát (F7), milyen a harci moráljuk, van-e már sebesülésük, mennyi löszerük van, mennyire fáradtak. A csökkent harci morálú állományt, vagy akiknek fogytán a löszerük (piros lesz a színük), célszerű időben kivonni a tűzvonalból, és kis pihenés után visszaküldeni őket. A fáradt pánikba esett katonák pontatlanul lőnek, pocskékolják a löszert, és az ellenség lövészei gyorsan lekaszálják őket. Ha viszont időben hátravonjuk a rajt, és kicsit hagyjuk őket pihenni, ismét jól fognak célozni, és kisebb a valószínűsége, hogy a veszteséglista gyarapodni fog velük. A következő ütközetben.

bizony jobb egy veterán harcedzett egységekkel harcolni, mint az újoncokkal. Tehát elő a stratégiai tudással, és próbáljátok meg magatokat egy okos parancsnok bőrébe beleképzelni, akinek nem csak az a fontos, hogy minden áron elérje a kitűzött célt, hanem fontosak neki a katonái is, mert tudja, hogy a győzelmet nekik köszönheti.



Készí-
hetünk
saját küldetés
sorozatot, de akár
át is szerkeszthetjük a már
meglévő csatákat, hadjáratokat.
Ehhez a normandiai félsziget áll
rendelkezésünkre, ahol összesen
46 helyszín közül válogathatunk.
Ebben van gyártelep, kisközség,
erődökkel teli partszakasz, fás bok-
ros mező, szétbombázott repülőter.
A küldetések összeállításához, a
szövetséges csapatok oldalán 16
gyalogsági, 8 légi deszant, és 3
speciális század, a németek olda-
lán 18 gyalogsági, 3 légi deszant,
és 6 speciális század közül válo-

gathatjuk ki, az összecsapó egy-
ségeket. A kiválasztott csapat
összetételét megnézhetjük, de
azon itt változtatni nem lehet.
Beállíthatjuk mindkét oldalra, hogy
legyen-e utánpótlás, az teljes vagy
limitált legyen, kiválaszthatjuk,
hogy legyen-e tűzérési és légi
támogatás vagy
mindkettő, vala-
mint az

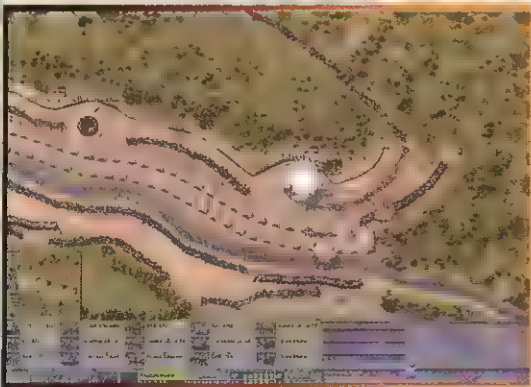
Ha a „Multiplayer” lehetőséget választjátok, az Interneten, vagy a helyi hálózatban lehet összekötni két gépet, vagy az „Mplayer” szerverén keresni valakit, akivel összemérhetitek tudásotokat.

A játék grafikája már-már tökéletes, teljes felülnézetű de mégis 3D-ben

pompázik a táj, minden olyan részletesen kidolgozott mintha egy repülőről néznénk le az alattunk zajló eseményekre. A szektorokban a program megjegyzi az előző összecsapásokat, így ha az ott újból harcra kerül a sor, a kilőtt harckocsikat, szétlőtt lövegeket, ugyanott találjuk, ahol azok megsemmisültek, a lebombázott szétlőtt épületek is ugyanolyan romosak. A harc közben látható füstbombák ködfüggőnye, a robbanások látványa már-már filmszerűen élethű. A hangokról is csak csupa jót tudok elmondani, hiszen minden fegyvernek más a hangja, a katonák rádión közlik, hogy a kapott parancsot végrehajtották, vagy mi akadályozza őket ebben, sőt ha elég közel vagyunk az ellenséghez, még az ő kiabálásukat is hallhatjuk. Ha úgy állítjuk be, akkor a német csapatok katonái németül beszélnek. A becsapódó harckocsi lövedéknek más a hangja, mint az aknák robbanásának, és a találatot kapott katona feljajdul. Tehát minden apró részletre odafigyelték a fejlesztők, amik egy játék hangulatát jelentősen javíthatják, vagy éppen romhathatják.

Összefoglalva, minden stratégiának csak ajánlani tudom ezt a legújabb remekművet. Maratoni küzdelmekben és remek szórakozásban lehet részetek sok-sok órán keresztül.

Clemi

[illegible]

THE OUTFORCE

★ MESSZE-MESSZE, EGY TÁVOLI GALAXISBAN...

SEMELYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: O3 Games
Kiadó: PAN Interactive
Web: www.3do.com
Minimum: P233, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A flotta parancsnoka kilépve a térkapun rémülten nézett körül. A hely, ahová megérkeztek a hosszú útjuk után, egyáltalán nem hasonlított arra, amire számítottak. De hisz ott van a föld, a galaxis legszebben ragyogó bolygója, és mégis valami szokatlan érzett. Azt tudja, hogy mióta elhagyták ezt a naprendszer, a földön nagy ütemben megindult az építkezés az űrben, sorra épültek az űrállomások, az erőművek, a feldolgozó üzemek, az űrhajó gyárak. Igen itt van minden, de valami nem stimmel. Megvan! Hisz itt minden kihalt, az éterben csak a kísérteties

Svéd O3 Games, betörni készült a RTS-ek piacára, és az új évezrednek megfelelően ő is új helyszínt választott, kilépett a csillagközi térbe. A semmi licence, semmi kopintás, a saját O3D névre keresztelt grafikai motor, önállóan tervezett, és merőben szokatlan űrbéli táj, kicsit szokatlan játékmenet, teljesen újszerű fegyverek és épületek. Mindezek együttesen teszik érdekessé, a kissé már elcséppelt, és mégis töretlen népszerűségnek örvendő játéktípus legújabb képviselőjét, amiről most szó lesz.

Ha a fejlesztők által ajánlott konfigurációval rendelkezlek, nyugodtan fellehelitek a gépetekre akár a minimális telepítéssel is, ugyanis a játék igénye valóban akkora, mint amekkorát ajánlanak. A grafikai beállításoknál korrektül a gép erőforrásához lehet igazítani a felbontást, a színmélységet, a textúrák részletességét. A hangbeállításoknál a zene és az effektek kikap-

tanít meg játszani. Ezt úgy oldották meg, hogy a küldetések nehézsége lineárisan emelkedik, a kezdeti néhány felhúzó bázis fajtát és a legyártható hajó típusokat, minden küldetésben újabbak követnek, lépésről lépésre megismertelve,

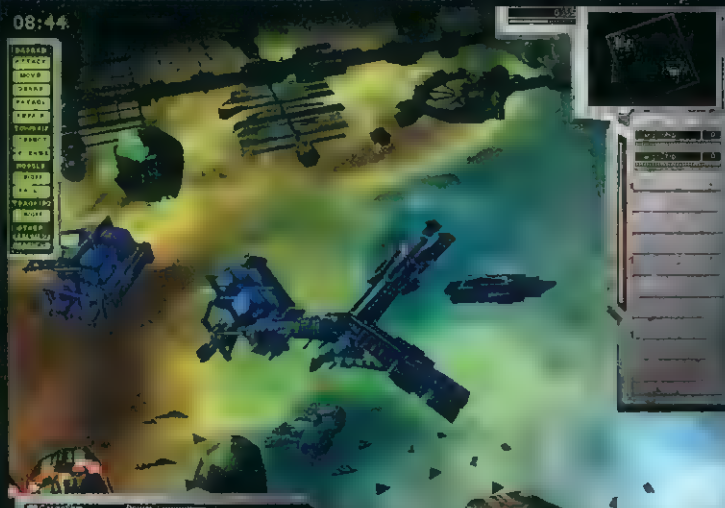
hogy mit mire lehet használni.

De kezdünk el inkább játszani kicsit. A „Single player” módot választva egy nem összefüggő küldetés sorozatot kell végigjátszunk. Mivel ez a játék is egy RTS, mindenki a szokásos receptet várja, hogy építgess, fejlessz, gyűjtsd a nyersanyagot, és termelj energiát, majd ha elég nagy a sereged, tisztítsd meg a területet az idegenektől. Na ez majdnem stimmel is, azzal a kis különbséggel, hogy fejleszteni nem kell, mivel a technikai fejlettségi szintünk, pályáról pályára automatikusan nő, és a feladat nem az ellenség elpusztítása, hanem többnyire el kell tölök valamit lopni és elvinni a bázisunkra, vagy nekünk kell valamit elszállítanunk a pálya egy adott pontjára. Jó lehet ahhoz, hogy hozzáférjünk az ellopandó berendezéshez, és azt sértetlenül haza tudjuk vinni, vagy eljussunk a kijelölt területre, rendesen meg kell a szektort tisztítani. A berendezések elszállításához külön vontatóhajót kell küldeni, rácsatlakoztatni a cuccra és hajtár. Na itt majdnem leestem a székemről, úgy rohogtam. Az nem elég, hogy egy kötéllel vontatják ezek a szerencsétlenek a zsákmányukat, a kötél még nyúlik is, és ha megállnak, vagy kanyarodnak, a terhük a tehetetlenségtől még tovább egyenesen. Hiába vagyunk a feneketlen űrben, képesek beleakadni bármibe, ami az útjukba akad. Kész kabaré!

A galaxis, ahol a történet játszódik, egy elpusztult civilizáció maradványaival van

tele. Mindenféle roncsok, használhatatlan űrállomások különféle szerkezetek, kő és fémtörmelék, mindez egy hatalmas labirintusnak berendezve. Ezek között a roncsok között kell a helyes utat megtalálni a vontatókkal, és a hajókkal. A pályákon tökéletesen megoldották, hogy érezzük az űrben vagyunk és nincs gravitáció. Minden épület valóságban is lebeg,

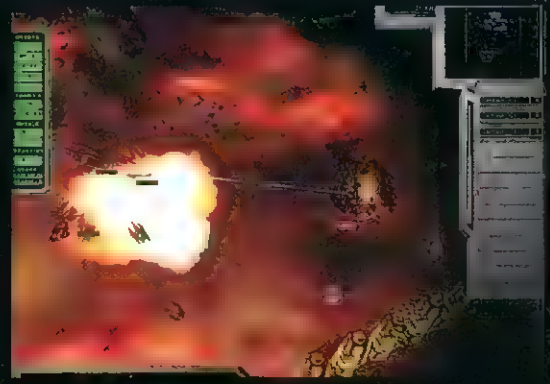
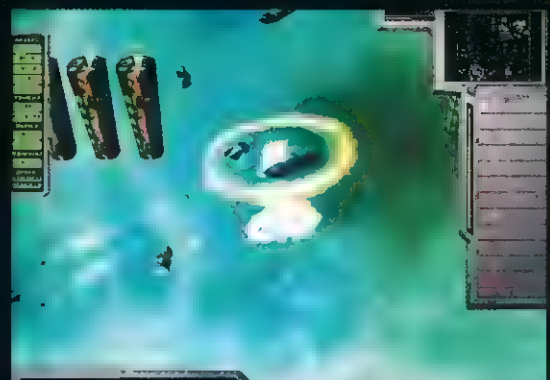
és ha nagy erejű találat éri képes odébb csúszni, vagy a vontató hajókkal el lehet vontatni bármit a

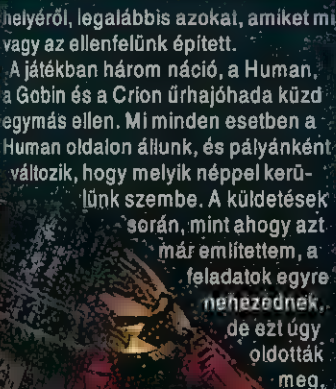


csend, az épületeken sehol egy világító fénypont, ami életre utalna. De vajon mi történhetett? Ha téged is érdekel, most itt az alkalom, hogy átkutassd a területet, és rendet csinálj a föld körül.

Új évezred, új játékok, új helyszínek. Nincs ez másképp a stratégiai játékok piacán sem. A

csalhatók és állítható a hangerejük. Az interface menüpont alatt, ki-be kapcsolhatjuk az alapvető kontroller típust, a csoportos kijelölést, beállíthatjuk a játék és a scrollozás sebességét. A multiplayer beállításoknál a modem sebességét, és a szerver régióját választhatjuk ki, valamint a szerver és a kliens sebességét állíthatjuk. Egy dologról azonban elfelejtkeztek a fejlesztők. Mégpedig a kezelő gombokról leírni, hogy melyik mire való. Sem a leírásban, sem a játékban, sehol nem esik egy szó sem arról, hogy melyik parancsot milyen billentyűvel lehet kiadni. Marad tehát a kézikönyv lapozgatása. A menüpontok között találunk egy oktató részt is, de ebben csak a kezdéshez legalapvetőbb teendőkre tanít meg a program. De nincs is szükség bővebb oktatásra, ugyanis a játék legérdekesebb újítása, épp abban rejlik, hogy menet közben





A játékban három nációnak, a Human, a Gobin és a Crion űrhajóháza küzd egymás ellen. Mi minden esetben a Human oldalán állunk, és pályánként változik, hogy melyik néppel kerülünk szembe. A küldetések során, mint ahogy azt már említettem, a feladatok egyre nehezednek, de ezt úgy oldották meg,



hogy akár egyszerű is
visszalöttek volna.

An aerial photograph of a river. A small boat is visible in the lower left, and a person is standing on the right bank. The river is surrounded by dense vegetation. A scale bar is visible in the top left corner, and a legend is in the top right corner. The text 'Aerial view of the river' is visible in the bottom right corner.

A hangokról sokat elmondani nem lehet. Minden küldetés alatt más kellemes nyugtató zene hallható, „nőnemű” komputer folyamatosan



A svéd fiúk, egy kellemes és kellőképpen izgalmas, de nem túl nehéz játékmenetű RTS-el szálltak

Clem

LATVANYOSSAG
TATSZRHATOSAG
SZAVATOSSAG
ZENEBOKA

Egy kicsit más, mint a hasonló játékok – pont ez teszi érdekessé

végítélet
80%

WIZARDS & WARRIORS

★ KEZDET BEN VALA A KÁOSZ... AZTÁN JÖVE MR. BRADLEY, ÉS LÁTÁ, HOGY EZ ROSSZ...

SEMELYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Heuristic Park

Kiadó: Activision

Web: www.activision.com

Minimum: P-II 233, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 400, 128 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: —

Na de ki az a D.W. Bradley? — vetődik fel a kérdés azokban, akik valami szerencsétlen sorsfordulat okán megfosztottak az egyik legnépszerűbb, s bizony legnagyobb múltra visszatekintő RPG-eposz behatóbb ismeretétől. A jó öreg Wizardry — merthogy róla van szó — hét epizódon keresztül sokkolta a rajongókat a s az aggodó szülőket, D.W. Bradleyről pedig elég csak annyit tudni, hogy az ő irányítása alatt készült el az eposz legutóbbi három darabja. Diablo „eljö-vetelekor” — azaz négy évvel ezelőtt — Mr. Bradley érkezettnek látta az időt, hogy merőben új projectbe fogjon. A Swords & Sorcery munkacímét viselő fejlesztés szép lassan elnyerte végleges arculatát, s új nevet kapott — ez idő szerint pedig azon munkálkodik, hogy elhitesse az RPG örültekkel: D.W. Bradley pontosan tudja, mitől döglök a — monitor előtt heteket az egyszeri szerepjátékos.

Egy kard

Egyszer volt, holt nem volt, volt egyszer egy Cet Ude D'wa Kahn nevű gonosz fáraó, aki a gonosz fáraók jó szokása szerint úgy határozott, uralma alá hajtja a Világot. Ez irányú elhatározása olyannyira megrémítette a Jókat, hogy sietősen a fáraó nyakára is uszítottak egy Anephas nevű félistent azzal az utasítással, hogy verjen belé egy kis jó modort. Gigászi csata vette kezdetét az Égben, a legendák tanúsága szerint Anephas kiontott vére vörös esőként áztatta Gael

Serran föld-

jeit — ám a Jók dicső hatalmassága egy — minden bizonnyal ultratápos — varázslat segítségével megállította a fáraót, valamint magát is: a spell hatására ugyanis mindketten jótékony álomba szenderültek, s igen valószínűnek tűnt, hogy jó darabig fel sem ébrednek.

Ezen ponton csatlakozik a sztoriba egy G'Ezzered Ra nevű fickó, aki egy, a múltban öt ért sérelem okán — lich-csé változtatta őt a fáraó, hehe — érkezik revansot venni. Hamar be kell látnia azonban, hogy némileg jobb befektetés lett volna kipucolni valami törpbányát, s beköltözni — lévén ügyködésének egyetlen érdemi eredménye, hogy Anephas teste atomjaira hullik, s ily módon az álomvarázs is megtörik.



A dilettáns G'Ezzered Ra további sorsa nem ismeretes — bár tippjeim lennének — az mindenesetre bizonyos, hogy az új életre ébredt Cet minden eddigénél vérfigyasztóbb kacagások közepette fog tervei megvalósításába, s Anephas halála után immár nem maradt senki és semmi, ami vagy aki megállíthatná.

Ha csak nem a — hatásszünet — Mavin Kard.

Az Elf Háborúk végnapjain szárnyra kelt monda szerint egy D'Soto nevű dicső lovag zúzta porrá a

Guork seregeket a roppant

Mavin segedelmével, így már csak ezen körülmény ismeretében is valószínűsíthető,

hogy a kardot nem feltétlenül kell holmféle kovácsoltvasakhoz hasonlítani.

A Mavin az egyetlen, mi keresztül húzhatja Cet számításait — persze azt senki

sem tudja, ez idő szerint merre is leledzik az ereiklye.

Egy csendes tavaszi éjjelen Garreth, Valeia bölcse nyit be hozzánk, s felveti a zseniális ötletet: „Te Géza! Holnap reggel szedj össze pár embert a fogadóban, s keressétek meg a Mavin!”

Erre pedig hősünk mi mást is mondhatna, minthogy: „Hát a számból vetted ki a szót, Garreth apó!”

A nyomában hat gyanús alak

A kezdetek kezdetén két választásunk van: vagy bemegyünk szépen a fogadóba s összeállítjuk a partyt, vagy bőszen kattintgatunk a többi létesítményre egészen addig, míg be nem látjuk, hogy hiába tesszük.

Lévén a Wizards & Warriors karakterrendszere kapásból felrög mindenféle jól (?) bevált koncepciót, így mélyebben elemezzük a kérdést, mint tettük azt múltkor iüdvöskénkel.

Fajokból — melyeket a program klánokként definiál — nem kevesebb, mint tíz választásunk van.

Az ember, elf, törp, illetve

gnóm kitételek talán senkit sem lepnek meg különösebben, ám a mardékok elnézve már az első körben nyilvánvalóvá válik: Mr. Bradley nem egy szívbjajos figura.

Fontos megjegyezni, hogy minden egyes faj jutalékokat kap, illetve büntetéseket szenved el az alaptulajdonságokat illetően — az ember az egyetlen kivétel, mely faj nem élvez sem előnyöket, s hátrányokkal sem kell számolnia.

Nézzük csak:

Lizzord: Gyíkemberszerű képződmény. Hallatlanul gyorsak s szívósak, bonus trait-jük — ezekről később bővebben — a Snakeskin.

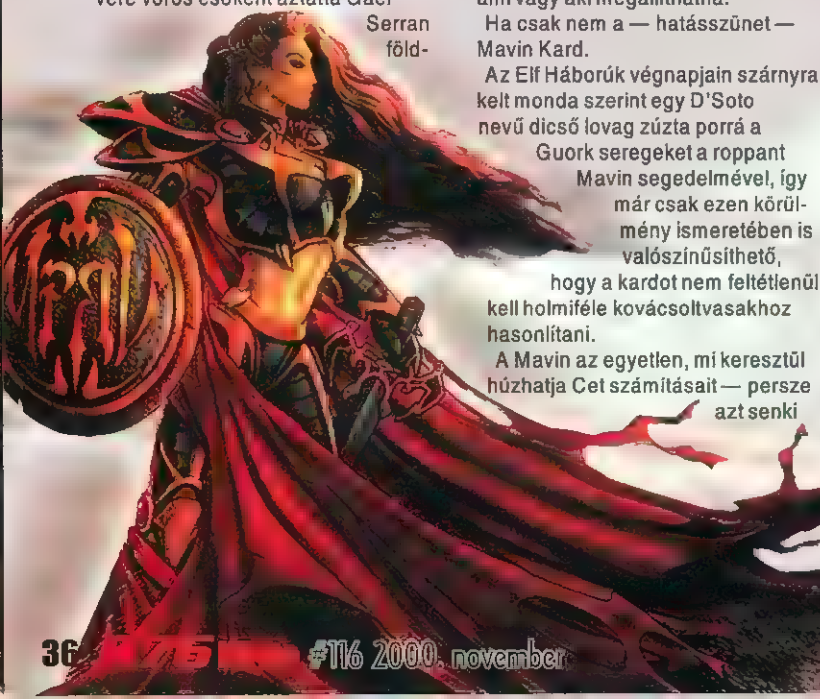
Oomphaz: Igen sajátos létforma valahol a humanoid és az elefánt között. Először csak döbbenet meredtem a monitorra, majd sietősen megalkottam egy Babar nevű varázstudót:)

Az oomphazok igen fejlett intelligenciájukról, valamint legendás lomhaságukról híresek. A páncélokat nem igen kedvelik, lévén némileg szorítaná azt a kecses derekukat, bonus trait-jük pedig a Mana Seed.

Whiskah: Tigris beütéssel megáldott/vert egyedek, az mindenesetre tény, hogy páratlan agilitásuk valamint ügyességük révén remek addíció válhat belőlük. Bonus trait: Night Vision.

Pixie: Kénytelen leszek szubjektív lenni, s maximálisan elhatárolódni az idióta Pixie-ktől, akik nem elég, hogy valószínűtlen frekvenciákon sápitóznak, de a Dodge bonus trait okán még el is szaltóztatnak az őket jobb létre szenderíteni hivatott csapások elől. Bűvös eredetüknek köszönhetően ettől függetlenül kitűnő mágus válhat belőlük. (No hiszen...)

Gourk: Ők a program büszkeségei, a derék vadkanemberek. Könnyebb átugrani, mint körbefutni szerű felépítésük révén ők testesítik meg a hangosan rőfögve előrechargoló „izekre szedlek” eszmiség hallatlan báját. Fájdalom, de



alapintelligenciájuk erősen tart az alsóbb vonaléhoz, ám ezt kompenzálólag szaglásuk olyannyira kifejezett, hogy mindegyikőjüket megdobják egy Bloodscent bonus traittal.

Ratling: Patkánypacák. Ügyességük s agilitásuk szintén páratlan, ám ha ez nem lenne elég, még az eszük is a helyén van. A Gael Serran többi klánja rendszerint egyik kezével az erszényéhez, míg másikkal a kardja markolatához kap, ha konfrontálódik egy ratlinggel. Mert mit ad Isten: inkább tolvajként, mint a gyógyításra felelkődött szent lélekként próbálnak érvényesülni. Bonus Trait: Gold Digger.

A sztandard fajokkal járó traiteket mindenki tekintse meglepetésnek.

Generálni jó

A nyolc alaptulajdonságot igen bölcsen két csoportra osztották: mentális, illetve fizikai jellemzőkre.

Ezen jellemzők maximális alapértéke furcsamód az AD&D bűvös 18-as, ám az egyes tulajdonságokat a szintlépések alkalmával belátásunk szerint tuningolhatjuk az ilyenkor kapott ability pointoknak köszönhetően. Ez a koncepció, érzésem szerint sokkal inkább életszerű, elvégre mégiscsak igen kiakasztó, hogy elvi síkon ugyanannyi egy gólemeket porrázúzó, huszadik szintű AD&D harcos ereje, mint mikor első szinten vagdalkozott egy fakarddal két jókötésű szalmabáb ellen.

A nyolc alaptulajdonság közül csak azokat emelném ki, melyek szerepe első pillantásra nem feltétlenül egyértelmű, ezek pedig:

Spirituality: Mágusok ill. papok vitális jellemzője, lévén a program ennek alapján határozza meg a maximális manapontokat, valamint azt is, hogy egy adott spell ellövése után milyen gyorsan termelődnek ezek újra.

Fortitude: Amolyan egészségértékszerű madár, mégis fontos kiemelni, hiszen ezen érték függvényében kapjuk a sok finom HP bonust a szintlépésekkor.

Will: Egyfajta pszichikai jellemző, mely leginkább a varázslatok szintjén érzetelt jótékony, avagy kártékony hatását. A magas akaraterővel rendelkező hős sz nyilván nagyobb eséllyel bűvöl el egy gyanútlan útonálló, mint egy félszeg varázstanonc, aki eleve abból indul ki, hogy: „Ááá, az én spellemet úgyis lerezisztálja...” :-)

A tulajdonságok meghatározása

után könnyed „képzettségezősdi” következik. Kezdetben csupán három skillpointot kapunk, így érdekes egy adott területre szakosodni. A hozzáférhető képzettségek között szabadon oszthatjuk el a majdani szintlépésekkor kapott skillpointokat egy igen jól átgondolt képzettségszámrendszer jegyében. A karakter számára aktuálisan hozzáférhető, ám általa még ismeretlen skill bizony szomorúan időzik nulladik szinten, ám a skillpointok ráfordításával ezen szinteket egyre magasabbra tornáztathatjuk. A program számtalan képzettséget ismer, s ami a legnagyobb: bizonyos skilllek automatikusan fejlődnek, elég csupán használni azokat, míg egyes speciális képzettségeket csak egy mester útmutatásai alapján sajátíthatunk el, illetve fejleszhetünk tovább. (Ld. később)

Mindenki válogasson s fejlesszen hát belátása szerint, majd gondolja szépen újra zseniális stratégiáját, miután lecsapkodtak az első tölgyfa tövében:-)



Kasztok és a Habatortán

Az első megdöbbenés akkor éri az emberfát, mikor csalódottan konstatálja: mágus, harcos, pap, tolvaj. Ez minden?! Majd lenyeli a békát, s összeállítja a partyt.

A második, immár örömteli döbbenet akkor következik, mikor gyanútlanul leperkálja a beugrót az első útjába akadó guildnak — ezen guildok mindegyike az egyes városokban található üzletekben/épületekben üzemel, s csak az aktuális guild profiljának megfelelő karakter csatlakozhat a szervezethez.

Hogy érthetőbb legyen: Roaroa, kedvenc tigrisolvajnéim szívesen látott vendég az Ishad'Nha-ban székelő Guild of Shadowsban, de a nyugati oldalon ténykedő League

of Sorcery testületileg kifütyüli, ám friss kaláccsal s kakaóval invitálják be a derék Babart. (Tesz-vesz Város RPG:-)

A településeken történő navigálás olyannyira kézenfekvő, hogy mélyebb elemzésétől eltekintek, viszont az említett guildok rejtik a program egyik legnagyobb felhozatalát — TADAMM — az elit kasztokat.

Adott ugyebár az igen soványkának tűnő, már említett négy alapkaszt.

Ám az egyes guildokhoz csatlakozva megnyílik az út valamely elit szerepkör felé. Vegyünk példának egy harcost, aki a sáp befizetése után csábítóbbnál csábítóbb alternatívákkal szembesül: lehetősége van mostantól



elérhető elit kasztok a következők:

Barbarian, Bard, Monk, Ninja, Paladin, Ranger, Samurai, Warlock.

Van itt még három ingyencsög is, ám ezen ultraelit kasztok igen alaposan megválogatják, kiket is vesznek be soraikba, ezek pedig: Assassin, Valkyrie, Zenmaster.

Kell-e mondanom, hogy egy elit kasztba történő belépés alapvetően befolyásolja karaktereink lelkivilágát — pánikra semmi ok, régi tulajdonságaink s képzettségeink hiánytalanul megmaradnak, az egyetlen amivel számolnunk kell, hogy hősünk első szintű eliként kalandozik tovább, s egészen addig kap csupán minimális javadalmakat szintlépésekkor, míg új kasztjában felül nem teljesíti alapkasztja szintjeinek számát. Őőő...világos vagyok?:-)

Az elit kasztok vitális jelentősége persze nem abban keresendő, hogy mi is van a karakterlapunkra írva. Csak így juthatunk olyan skilllek, infok illetve lehetőségek, sőt questek közelébe, melyek még tovább színe-

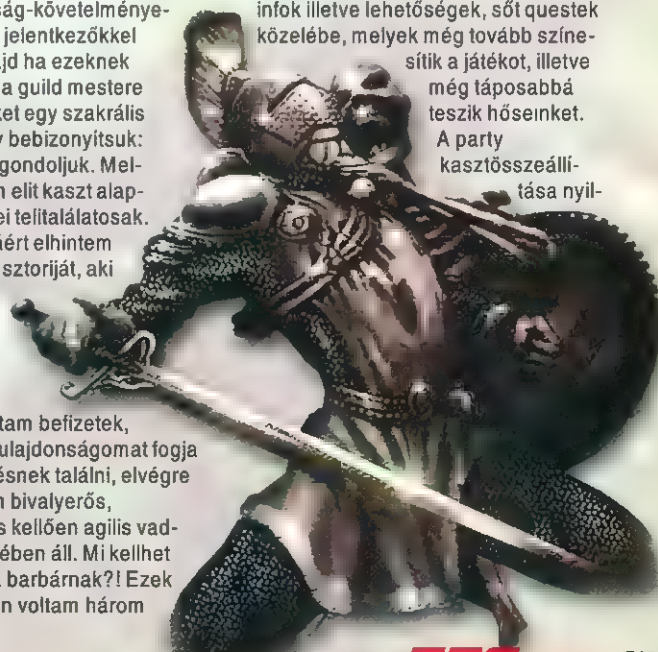
sítik a játékot, illetve még táposabbá teszik hőseinket.

A party kasztösszeállítása nyilván

Paladinnak, Rangemek, Barbárnak, avagy Szamurájnak — hoppá, hoppá — nem LENNI, hanem KÉSZÜLNI.

Ezen elit kasztokat ugyanis ki kell érdemelni. Minden elit kaszt alaptulajdonság-követelményeket támaszt a jelentkezőkkel szemben, majd ha ezeknek megfelelően, a guild mestere elszalajt minket egy szakrális questre, hogy bebizonyítsuk: Mi komolyan gondoljuk. Mellesleg minden elit kaszt alapkövetelményei titillataltosak. Példának okáért elhítem Gnollonodon sztoriját, aki mi másnak is készülhetett volna ezzel a pófával, mint barbárnak:-)

Nna, gondoltam befizetek, hogy melyik tulajdonságomat fogja a mester kevésnek találni, elvégre Gnollonodon bivalyerős, ultraügyes, és kellően agilis vadkanember hírében áll. Mi lehet még egy buta barbárnak?! Ezek után kénytelen voltam három





ván egyéni kérdés, de már most jelzem: a készítő gondosan ügyeltek rá, hogy az összes osztály nélkülözhetetlen képességekkel rendelkezzen. Részemről a

lévén Garreth apó álmainak tanúsága szerint a Mavin Navius kriptájában vár arra, hogy derék kis csapatunk magához vegye. (Persze sejthető, hogy Garreth apó jókorát

vel, elég csupán az ősrégi Eye of Beholderet említeni, sőt a Wizardry is ezen megvalósítást használta. A Might & Magic VI volt az első azonban, mely többé-kevésbé Quake szerű mozgásszabadságot illetve folyamatosságot biztosított, s noha mai szemmel már némileg gagyinak tűnik a grafikus motor — köszönhetően az igencsak matekszagú tájépitkezésnek illetve az élőlények sprite mivoltának — valamilyen formában mégiscsak forradalmasította a műfajt. Ezen hagyomány örökbítésén látszik szorgoskodni a Wizards & Warriors is, s ügybuzgalma bizony oly dicséretes méretű, hogy megkockáztatom: a játék lelkét képező grafikus motornak még akkor sem kell szégyenkeznie, ha az általa kínált látványvilágot egy oly patinás névvel vetjük össze, mint a Thief. Sőt: az egyes modellek részletességét illetve a textúrák minőségét tekintve még le is pipálja azt. Egy szóval a program potenciális esélyes

Elég illúzióromboló volt, mikor a rokonok nyűstölésekor egyik pillanatról a másikra töksötétben találtuk magunkat — ilyen itt nincs. A naplementét, a pirkadatot éppúgy végigkőborolhatjuk, mint a verőfényes reggeleket avagy a koromfekete éjszakákat. Külön öröm, hogy a program az egyes napszakok függvényében örvendeztet meg bennünket mindenféle gyanús lényekkel. Ennek példázására javallom az XP-éhes kalandozóknak, hogy egy könnyed savegame után tegyék tiszteletüket a Shurugeon Castle körzetében egy teliholdas éjszakán — lesz nagy csodálkozás:-)

Az irányítás a kurzorgombokkal történik, ám részemről sokkal inkább preferálom az egérrel való navigálást — ehhez elég csak a jobb gombra tenyerelnünk, s hőseink buzgó carappolásba is kezdenek, az egeret mozgatva pedig könnyedén irányt válthatunk, valamint egy füst alatt forgathatjuk is a fejünket —



következő „konfigurációt” javallom: Legelői két vadember, lehetőleg jókora szerszámokkal — őket követi egy derék gyógyító, akit szintén nem árt valamilyen szinten elmélyíteni a fegyverforgatás jeles tudományában. Dicső papunk mögé állítsunk be egy tolvajt, már csak azért is, hogy legyen majd kinek backstabelni a gyógyítót, amennyiben az sokat szerencsétlenkedik:-) A sor végét pedig természetesen két varázstudó zárja, akik bölcsen a hátterbe húzódnak, s onnan osztják az áldást.

Indulhatunk?

A bölcs kalandozócsapat Valeia keleti kapuján távozik, s egy fiatalos lendülettel megindul a temető felé,



tévedett:-))

A rövid töltögetés után megkezdődik az érdemi játék, s egyszerre lehull a lepel négy év munkájának — legyünk optimisták — gyümölcseről.

A műfaj szerelmesei bizonyára rengeteg időt s energiát fektettek a Might & Magic VI, VII avagy VIII — ne adj Isten, mindhárom:-) — nyűstölésébe. Már ezeket megelőzően is találkozhattunk belső nézetes RPG-

lehetne egy FPS bajnokságon is, de hogy az RPG-k között mindez idáig páratlanul valós idejű képi világot produkál, ahhoz aligha férhet kétség.

Ehhez jönnek a környezeti grafikus hatások — értem ezalatt a kifejezetten hihető napszak váltakozásokat.

a klasszikus, hamisítatlan Quake III filing. Hozsanna néki!

Itt kényszerülök kilőni az első petárdámat, mert azért az, hogy Mr. Bradleynek nem teltett egy nyamvadt autorunra, igencsak vérlázító. Így kénytelenek vagyunk folyama-



tosan a shiftre tehenkedni, ám a nagyobb baj az, hogy ily módon a kóla fogyasztás is roppant körülményessé válik.

Gyakom – leült

A fightok — először ezen koncepcióvonal nyomdokain — valós időben bonyolódnak. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy a monszterek egészen addig passzívak, míg mi nem cselekszünk. Ez inkább figyelmesség a készítők részéről, hiszen ily módon alkalmunk nyílik stratégiát kidolgozni, s nem

nem árt tiszteletudóan bánni, s kellő távolságtól végigszemlélni, míg felvonultatják nekünk grandiózus repertoárjukat, más különben azon vehetjük észre magunkat, hogy három-négy hősünk halk köhüntések közepette exitált, miután az igen barátságos növénymonstrék voltak szívesek az orcájukba ereszteni három fröccsnyi ideggázt.

Szóval az efféle kreatúrákkal csak szépen, nyugodtan, minél messzebből.

Itt kell szót ejtenünk a traitekről is, lévén ezek egy része a fightok



kényszerülünk lázas ámokfutásokra a kezelőfelületen.

Az összecsapások élményszerűsége a valós időnek köszönhetően igen magas, a mesterséges intelligencia pedig szintén dicsőretet érdemel: az összes fellelhető ellenséges elem megtesz minden tőle telhetőt, hogy a lehető leghatékonyabban lépjen fel személyünk ellen, ám a számtalan monszterhez számtalan fajta harcmodor, illetve egyszám is tartozik. A vérvadkanok ellen hiába is próbálnánk a három-négy útonálló ellen jól használható kommandírozós, lassan — mindet — leszedem féle harcmodort bevetni, elvégre a piszok gyors dögök úgy tízesével járnak, s két szempillantás alatt körbe is vesznek minket. Ilyenkor persze nem marad más, mint egy területre ható bűvigével szépen orra/tőfibe kínálni őket, mielőtt még nagyon belelovalnák magukat a lelkes agyarsattogtatásba.

Jelzem, a még ismeretlen rémségekkel

során jut jelentőséghez. Mindenkellőtt azt kell tudni, hogy a traitek állandóan aktív, különleges adottságok, hatásuk pedig nyilván traiteként változó. A Gourkok Bloodscent traitlejüknek köszönhetően már messziről kiszimatolják a közelben tartózkodó kétes elemeket, s lelkesen közlik is a többiekkel, hogy itt valahol egy kobra leselkedik, így nem árt résen lenni. Számtalan traitle ismer a játék, s bizony ezek mindegyike hasonló érdekességet ígér, így ezek felfedezése, illetve megszerzése határozottan inspiratívnak ígérkezik. Vagy



éppen határozottan szomorúnak — ezúton intek mindenkit a fotón látható hölgy mézédés csókjától.

A jó öreg Mágia

A játék mágia szisztémája egyfajta szférikus koncepció szerint épül fel, s ezen szférák minegyikébe tucatnyi bűvige tartozik, melyek hatékonyságuk szerint magasabb, avagy alacsonyabb szintűek.

Új spelleket szintlépésekkor választhatunk, mikor kijelöltük a skillpoint rendszer mintájára fejleszthető, általunk preferált szférát avagy szférákat.

mivolta — talán nem lett volna túl megerőltető összehozni egy — teszem fel — buzgón vibrálgató, pulzáló jelecskét.

Az egyébként kifejezetten érdekesítő dialógusok mondatait képtelenek vagyunk továbbléptetni, így némileg frusztráló, mikor pár esetleges — savegame mentes — elhalálozást követően tucadszor is végig kell hallgatnunk, hogy mekkora jó fej ember is az a Grunaxe, s hogy Torin így, meg úgy fogja őt megbosszulni. — Blöeh.

Igazság szerint a kezelőfelület nivója is elmarad kissé a manapság elvárhatótól. Egy BGI szerint, „azonnal elmondok mit jelent ez” kiegészítés határozottan jól tett volna.

...és ami még maradt

A Wizards & Warriors teljeskörű kivéséséhez bizony többször ennyi oldal is kevés lenne, így érdemi tippekkel a cselekményt illetően már nem szolgálhatok. További problematikám a zenével adódott — egyrészt kevés van benne, ami pedig van, az csupán becsületes iparosmunka. A legjobb kikapcsolni, és a lehető legmélyebbre merülni a grandiózus környezeti hanghatásokban.

Zárszóként pedig beszéljen helyettem a dicső Summa Summarum kitétel.

Gy.Z.

Ronda dolgok

Érzésem szerint tök fölösleges volt a manapont rendszer „csakazértis” alapon történő módosítása. A készítők ahelyett, hogy fix manamennyiséget számolnának, az egyes spellek manaköltségeinek függvényében jelenítik meg a felhasználható pontokat. Ennek köszönhetően nagyokat döbbenünk, mikor gyanútlan hősöszünk spellengeni óhajt, s döbbenetenszintet látja, hogy manapontjai könnyed mélyrepülést mutatnak be, lévén a kívánt bűvige mana költségeit képtelen felvállalni. A vadonban történő kóborlást némileg megnehezíti az automapeken minket szignózni hivatott vörös nyilacska pixelnyi



ROME: CAESAR'S WILL

★ AHOJ... IZÉ... AVE CÉZÁR!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Montparnasse Multimedia

Kiadó: Montparnasse Multimedia

Web: www.montparnasse.net

Minimum: P166, 32 MB RAM

Ajánlott: P266, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: —

Mostanában egyre gyakrabban riadok fel éjszánkánként. Sűrűsödnek a rémálmaim, ha belegondolok mi vár ránk az elkövetkező télen. Neeem, nem a balesetekkel teli



proginak, a későbbiekben ezekre is kitérek majd.

Montparnasse Multimedia

Biztos vannak olyan vájt fülűek, itt pontosabban vájt szeműek (kis képzavar, de üsse kő), akik

belőle több mint egy milliót. Sok ilyen és ehhez hasonló útikalauz (bizom benne hogy ők talán kiadják a mára már égetően szűkséggé vált Galaxis Útikalauzt, PR munkatársaik szerint az első negyvenkét megrendelő ajándék törölközőt is kap hozzá) után várható volt, hogy ennél azért kreatívabb fába vágták a fejszéjüket. Akarom mondani munkába kezdtek. Egy olyan kalandjátékot hoztak létre, ami a lehető leghitelesebb alapokon nyugszik. A helyszínek, a felbukkanó személyek



sítúrákra gondolok, hanem arra a horror-kalandjáték dömpingre, ami előnti a piacot. Resident Evil 3, Evil Dead és talán az Alone in the Dark újabb fejezete! Gondoljátok csak bele, itt vannak az első fagyok, a természet vegetációja a minimálisra csökken, egyre hamarabb és hamarabb sötétedik, az utcák elnéptelenednek és a megszállott játékosok szobáiból egész télen csak a vérfa-gyaszító üvöltések hallatszanak. Huhú, de jó is lesz....

Amiről most olvashattok, az még nem tartozik a horror kategó-

életük függne tőle (legalábbis én így vagyok vele). Ez a kalandjáték a naptényes Impérium központjába, az Örök Városba, Rómába kalauzol bennünket. A grafikai megoldások gyönyörűek, az animációk hosszúak és szépek, a zenék méltóak a birodalom emlékéhez, de sajna van egy-két kellemetlen gyermekbetegsége a



nek felkeltette a figyelmét az Igazolványban kiadóként és fejlesztőként is feltüntetett Montparnasse Multimedia. Pontosabban az, hogy kiféle-miféle cég ez, honnan szalajtották őket. Isten bocsássa meg, de nekem mániám a fejlesztőkről megtudni valamit, mert így ha valami újjal rukkolnak elő, előre tudom van-e valami vaj a fülük mögött.

Szóval, ezek a francia srácok már nyolc éve dolgoznak a számítástechnikai médiában, de eddig csak multimédiás CD-ROM-okat adtak ki. Az első például a párizsi Louvre-ról szólt, ami olyan jól sikerült, hogy el is adtak

mind-mind valóságosak voltak, és amellet hogy ne csak szórakoztató, de tanulságos is legyen, rengeteg történelmi-kulturális háttéranyagot helyeztek el a Rómeban.

A háttér sztori szerint mi Herkules (nem a Kevin Sorbo) vagyunk, egy római hadvezér, aki a birodalom távoli, Asia nevű provinciájában (ez körülbelül a mai Nyugat-Törökország) küzd a diadalmenért. Cézárral halála után nem sokkal megtudja, hogy hatalomért folyó kegyetlen áskálódások során volt szerelmét, Auréliát bekasztolták. Azzal gyanúsítják ugyanis a gyönyörű hölgyet, hogy megmérgezte saját férjét. Herkules azonnal visszatér Rómába,

riába. Mivel igen kevés kaland típusú game jelenik meg mostanában, a stílus szerelmesei minden kis koncra úgy vetik rá magukat, mintha az



A hármak elhívatása

Cézár halála után Rómát a következő tizenhárom évben a káosz, a belső széthúzás, a belháború fenyegette. Az egymásnak feszülő érdekek ellenére Kr. e. 43 őszére Antonius, Octavianus és Lepidus galliai légioi arra a következtetésre jutottak, hogy össze kell fogniuk, vagy együtt jutnak hóhérekhez. Ennek a megállapodásnak az eredményét hívjuk a „második triumvirátusnak”, ami a három vezér öt évig tartó törvényes diktatúráját jelenteti.



Mivel az új vezetők biztos kincstárra vágytak, Ciceró feje elsőként hullt a porba, majd még háromszáz senatorra valamint kétezer lovagra várt ugyanez a sors. Lepidus Itáliában maradt, Antonius és Octavianus viszont elindultak seregeikkel móresre tanítani az utolsó „republikánus” vezetőket, Cézár gyilkosait: Brutust és Cassiust. Philippinél 42-ben az ő sorsuk is megpecsételődött, a veszített csata után öngyilkosok lettek.

Antonius továbbhaladt rendet teremteni Keletre, Octavianus feladata pedig az lett, hogy földet találjon a több mint százezer veterán harcosának. Antonius visszatértek majdnem sikerült egymás torkának ugraniuk, de 40-ben az úgynevezett „brundiziumi szerződésben” kiegyeztek, Antonius pedig új feleségével,



Octavianus leánytestvérével visszatért keletre. Úgy tűnt, béke köszönt az Impériumra, de hamarosan újabb viharfelhők gyülekeztek.

Pompeius feltörekvő fiának, Sextusnak hajóhadával sikerült nagy nyugati területeket ellenőrzése alá vonnia. Lepidusnak és Octavianusnak közös erővel sikerült őt is legyőzni egy véres tengeri csatában Naulochosnál. Mivel közeledett az ötödik év vége, amikor is meg kellett újítani a diktatóri tisztségeket, Lepidus vérszemet kapott és nagyobb hatalmat követelt. Katonái ellenben megelégtették a vérrontást, így a hármak másik két tagjának sikerült kigolyóznia őt. Nyugaton Octavianus maradt, Keleten Marcus Antonius: a színpad készen állt Kelet és Nyugat két urának végső és döntő összecsapása előtt.

Kr. e. 41-től Antoniusnak akadt gondja bőségesen. Elsőként Makedónia északi határait mellett megerősíteni a barbár inváziók ellen, aztán a pharusok fenyegették Kis-Ázsiát és Levantét, az államférfi kénytelen volt Egyiptom kincseire és Kleopátra királynő segítségére támaszkodni. Minő meglepetés, de nem sokkal a találkozásuk után Antonius hazaküldte állapotos feleségét Rómába és Kleopátra ikreit ismerte el saját fiainak. A lenyűgöző karizmájú királynő is ősei, a Ptolemaioszok birodalmának újjáépítéséről álmódzott. Közös gyermekeiket a provokatív módon a „Királyok Királyának”, és „Királyok Királynőjének” nevezték.



Octavianus ezt már nem hagyhatta annyiban, istentagadóknak, az állam ellenségeinek bélyegezte őket, a triumvirátust 33-ban már nem újították meg. A konfrontáció elkerülhetetlenné vált, de Antonius nem rohanhatta meg Itáliát, inkább azt tervezte, hogy Octavianust Hellasz északnyugati hegyei között csalja kelepcébe. Tervei kudarcba fulladtak, az actiumi tengeri csatában vereséget szenvedett és seregeit hátrahagyva visszamenekült Egyiptomba. A 30. év nyarára Octavianus megérkezett a fáraók földjére, hogy halálos csapást mérjen ellenségeire. Antonius abban a hitben, hogy Kleopátra meghalt, öngyilkos lett az asszony karjaiban, akit fogságba ejtettek. De csakhamar ő is halálra maratta magát egy áspiskígyóval, inkább kerülve az istenek közé mintsem elviselve a megaláztatást, hogy rabláncra vezessék a római diadalmenetben.

Végre abbamaradt a hosszú polgárháború. Octavianus a senatustól szolgálataiért megkapta az „Augustus” (Fenséges) titulust. Így ő lett a civitas princeps, az állam első embere, megkapta Gallia, Hispánia, Syria és Aegyptus fölötti uralmat. Többször is betöltötte a konzuli tisztséget, személyes vagyona mérhetetlenné vált. Befolyása, diplomáciai képességei és karizmája által sikerült az állam bajait sikeresen orvosolnia. Megkezdődött a Vergilius által megénekelt „aranykor”, az új állam formálódni kezdett. Elérkezett az idő, hogy színre lépjenek Róma legnagyobb urai, a császárok...



mert biztos az asszony ártatlanságában (és valószínűleg nincs nője, ez pedig ugye újra szabad préda...). Aurélia szerint hazug rágalom az egész, ő a férjét csak szerelmi bájtállal akarta meglepni (hát, ha ilyet kellett használni ott se volt minden rendben), amit aztán valaki álnok módon kicsérelt méregerős méregre. Az igazi problémák ott kezdődnek, amikor kiderülnek a férj kapcsolatai.

Mialatt mi megpróbáljuk felgöngyölíteni ezt az első látásra Kék Fénybe illő családi botrányt, a szálat elvezetnek egészen a legfelsőbb körökig. Így találkozunk a bölcs Ciceróval, a dicső Marcus Antoniuszal, az apagyilkos Brutus is itt settenkedik valahol, a rabszolgák meg serényen hordják Kleopátra medencéjébe a friss számartejet. Egy szó, mint száz, itt az egész bohém társaság, nekünk pedig az az egyetlen esélyünk, ha megtaláljuk Cézár elrejtett végakarátát, mert akkor talán fény derül a mi sötét ügyünkre is.

Gyengéd inkvizitor

A játék grafikája két részből tevődik össze. A tényleg szemet gyönyörködtető előre megrajzolt háttérkéből, nem egy helyen sokáig vizslattam a háttérrel, Cézár kertjében pedig az állam

is leesett. Másrészt a full 3D-ben mozgó karakterekből, Herkules mindig a kurzor irányába fordul és a fejével is követi azt, ami aranyos, de mégsem teljes az öröm. Csak előre kiszámított pályán képes mozogni, vagyis általában teljes mellszélességgel tagadja az euklideszi geometria egyik alapvető axiómáját, miszerint két pont között a legrövidebb út az egyenes. És ezek a 3D-s alakok, illetve a helyenként felvehető tárgyak mind színben, mind kidolgozottságban mesze elmaradnak az előbb említett háttérrel előtti.

Az igazán nagy újdonság talán a párbeszédtek tulajdonságaiban rejtőzik (előttem sajna mindmáig). Ha valakivel beszélni támad kedvünk, ami ugye nem árt, az ógörög színpadi maszkokra utalva megjelenik három típusú arc, elég sokféle van: némelyik vigyori, de van durcás és nihilista is. Állítólag a játék menetét befolyásolja az, hogy miként is társalgunk az adott illetővel, de ez tapasztalatom szerint hamvában holt ötlet, mert alapvető információkat csak úgy tudtam a legtöbbször kiszedni belőlük, ha az összes lehetőséget végigzongoráztam. Mivel alapvetően kedves ember vagyok (de ezt mások előtt jól titkolom) megpróbáltam a művelt világpolgár benyomását





ha netán esetleg lenne olyan, akinek hiányos az antik műveltsége.

Jobbra lent a viasztáblákon nyomozásunkat dokumentáljuk. Herkules, ha valami érdekeseget megtud, nagyon helyesen automatikusan felvési ide.



kelteni. Ez sokszor eseménytelen monológga üresedet, ezért addig beszéltem a karaktereket (többször a legudvariatlanabb is kellett hangszínből), amíg ki nem nyögtek valami használhatót.

Az irányítás

végtelen egyszerű, egy jobb klikkel (nem egy életeres gombnyomásra, hanem a jobboldali egérgombra gondoltam), vagy space-szel elővárásolódik a menü.

Az étlap bal felső sarkában vannak a Menü és a Quit opciók, amik jelentését csak egy alfabétának kellene elmagyarázni, úgyhogy egy gyors pillantással rögtön felmérhetjük a bal alsó sarkot. Ide begyűrték Róma térképét, ezt használva tudjuk bejárni a várost, vagy legalábbis azt a tizenhat helyszínt, ahová el kell menni, de vigyázva ám, mert ez

Nálam például ugyanazt az infót többször is.

A napóráról lekérdezhetjük hátralévő időket, erszényünket



szintén értelemszerűen lehet használni.

A diadalív árnyékában

Nagy szégyenemre el kell árulnom, hogy jelenleg nem tudok továbbjutni a Róma-ban, igaz fanatikus szolgálaim egész serege iparkodik a megoldáson.

Valahol a game közepén járok, de az eddigi tapasztalataim szerint ennek a játéknak a menete gyökeresen elüt az eddig általam megismertektől.

Alapvető probléma a dialógusok újszerű de teljes kudarcot valló megvalósítása. Most éppen a karakterek nagy részével már nem lehet beszélni, a többi pedig ugyanazt ismételteti.

Rengeteg elvileg felhasználható tárgyam és dokumentumom van, de nem működik semmi. Az idő telik, de nincs naptár, így nem lehet tudni a jelenlegi dátumot, pedig már több randira is hivatalos vagyok.

Oké! Lehet, hogy épp most bizonyítottam be mekkora dilettáns is vagyok, mert valami triviális dolgot nem vettem észre, de azért van még egy pár igazán kellemetlen tünete a páciensnek. Például, egyes karakterek néha egyszerűen felszívódnak a képernyő kellős közepén, hogy a visszatöltésig bújócskázzanak, vagy éppen fordítva.

Egyszer éppen sírásra görbült a szám, mert egy rejtekhajtó kinyitására akartam rávenni Herkulest, de ő ismeretlen okokból nem volt hajlandó két lépést megtenni előre. No, az újratöltés után megoldódott a rejtély, egy addig nem észlelhető karakter mégiscsak vizualizálódott, pont előttem. Azt meg csak igazán halkan súgom meg, hogy pár helyszínt bejárása után úgy kezd belásulni és swappelni a progi, hogy öröm hallgatni hogyan gyöttri resetelésig a vinyót.

Balage



időbe kerül és nekünk ebből a dimenzióból csak véges tartalékunk van.

A térkép mellett az irattartóra bökve egy kisebb könyvtár tárul elénk.

Egy könnyen használható enciklopédia, olyan fejezetekkel, amire szükségünk lehet a játék során (úgy kellett kibogarászni a penészes pergamenek közül Cézár csatáinak helyes sorrendjét, persze latinul), vagy csak úgy néhány infó a rómaiakról és a korról,

megcsörgetve pedig szeszterciusaink számát kapjuk meg. Tárgyink a jobb oldalon két csoportba oszlanak, a levelekre és a tárgyra. Az adott tárgyra kattintva pár egyszerű felhasználási lehetőséget kapunk, ezeket



külcsin/belbecs

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

summa summarum

Szép kaland rettentő hugokkal
– a fejlesztő első próbálkozása

végítélet
62%

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Rendeléskor részszámi postaköltségem
fizess be címre (1389 Bp. Pf:132)
amennyit 100.-Ft-at, ahány újságot
rendelni szeretnél + a postaköltséget és
az utóvagy hirtelendően találhatók
megjegyzés rovatra ird be a kért lapok
megjelölési számát.

Fantasi
Ha a postaköltséget nem adod hozzá a
rendelésedhez, egy nem áll módunkban
megküldeni a kért újságokat.

Az 576 KByte
1990-1993-as 1. számai
akciós áron, egységesen
100.-Ft/db
(+ postaköltség)
boltjainkban megvásárol-
hatók vagy a csomagküldő
szolgálatunktól
megrendelhetők.

**576 KByte 1999-2000-es
számai eredeti áron
(+postaköltség)
megrendelhetők illetve
megvásárolhatók**

99/1	398.-	99/12	398.-
99/2	398.-	00/01	398.-
99/3	398.-	00/02	796.-
99/4	398.-	00/03	796.-
99/5	398.-	00/04	796.-
99/6	398.-	00/05-06	796.-
99/7-8	576.-	00/07	796.-
99/9	398.-	00/08	796.-
99/10	398.-	00/09	796.-
99/11	398.-	00/10	796.-

Akciók a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a
postaköltséget az alábbi táblázatból
számlálhatod ki**

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

★ Az Istenek köztünk járnak...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Impressions Games
Kiadó: Sierra
Web: zeus.impressionsgames.com
Minimum: P166, 32 MB RAM
Ajánlott: P266, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Ki ne játszott volna el a gondolatot, milyen is lehet egy egész világot, egy birodalmat irányítani, még hozzá a lehető legtöbb beleszólással. Persze elsősorban nem a totális diktatúra itt a lényeg, hanem a társadalom, a gazdaság, a kultúra, a katonaság és többi, az állam működésénél lényegi szerepet játszó területek befolyásolása.

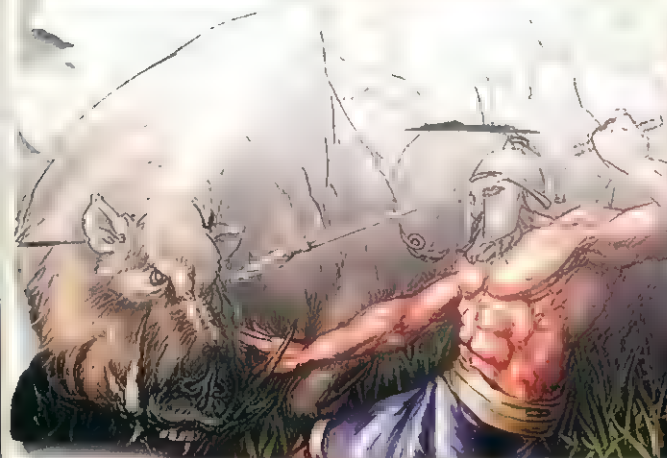


adott nép hitvilágából ismert isteneket, régvolt hősokeket és mitikus szörnyeteket, amelyek mind-mind élnek és



közé sújtott. Azok alatt megnyílt a föld, alázuhanak az örök mélységbe, de a lukból örökkön égő, mindent elemészto

tiszteletben tartja az egyszerű ízlést, választhatunk hogyan is tovább. A „Resume Adventure” opció a legutóbbi automatiku



Kezdjük mindjárt a legelején. Vegyünk egy népet, egy kultúrát, amelyik fontos szerepet játszott az emberi történelemben, pontosabban annak is egy kis csoportját a messzi múltban. Teremtünk belőlük egy pompás, erős és befolyásos politikai hatalmat, amiből már egyenesen következhet egy egész birodalom kiépítése. De hogy legyen benne még egy kis pikantéria, keverjük a levesbe a mítoszokból és mondákból ismert természetfeletti valóságot: az

hatással vannak a civilizációinkra. A Sierra legfrissebb kiadványa egy ilyen birodalomépítő játék. A Zeus olyan elődök helyére próbál törni, mint a Sims, vagy a Settlers sorozatok. Lásuk, milyen sikerrel.

A villámok ura

Istenek uralkodnak felettünk — szölt ámuló közönségéhez a mesemondó. — A mi időnk előtt a káosz és a gonosz teremtményei fellázadtak az istenek ellen.

Fel akarták falni a Földet és annak minden teremtményét, sőt az isteneket is elűzték volna az Olümposz tetejéről. De Zeus, a legerősebb az istenek közül, kiállt ellenük. A hatalmával megformálta a villámokat és a szörnyek

tűz csapott fel. Zeusnak nem volt mit tennie, kiemelt egy hegyet és rádobta az izzó katlanra. A Föld megnyugodott, idővel a természet újra visszaköltözött a kiégett vidékre, és mi is vele jöttünk ide, letelepedni... A hallhatatlanok továbbra is uralkodnak a világ felett és felettünk: Árész, Apollón, Poszeidón és a többiek, de mindegyikük felett áll maga az istenek királya, Zeus.

Egy látványos és szép intróval kezdődik a játék, ami megadja az alaphangulatát egy igazán kihívó feladatnak.

Kalandozzuk be Hellaszba!

A főmenüből a folytatásra kattintva vezérünk nevét adhatjuk meg. Ha esetleg itt cserbenhagyna a fantáziánk, esetleg nem jutna eszünkbe a sajátunk, hangzatos görög nevek közül választhatunk. Egy egész oldalnyi karakteres női és férfi megszólítás közül lehet választani. A következő lapon, ami az előzőekhez hasonlóan mélységes

san elmentett állást tölti vissza. Az Adventures lehetőség rejti az igazi kalandokat, a Tutorials pedig a játék csínját-bíját segít elsajátítani.

Még a haladó stratégiának is érdemes itt a Tutorials-ben kezdeniük a Zeust, mert biztosan tartogat számukra is meglepetéseket. A Tutorials ugyanis két fő részből áll: a Beginning ténylegesen az alapoktól segít elsajátítani a városépítést, de az Advanced egészen más tészta. Akár úgy is lehet tekinteni ezt a részt, mintha külön pályák lennének (azok is tulajdonképpen), és némelyik több, folytatolagos részből áll. Példának okáért a Tutorial: Mythology két részre oszlik, az elsőben fáradságos munkával fel kell építeni Dionysus templomát, majd a folytatásban meg is kell idézni a bor és a mámor istenét. A küldetés másik fele csak akkor teljesíthető, ha az első sikeresnek tekintett. Az ezután következők pedig akár még több fejezetből is állhatnak. Sőt az utolsóban egy eszményi város működését is megcsö-





adatai a játékosnak. Egyszerűen a legjobbnak kell lenni a gazdaságban, majd katonailag és végül teljes szabadságot kapunk céljaink megvalósításához.

Az ikonok

Mielőtt elkezdénénk a tényleges játékot, pár szót

opció, vagyis a legutolsó művelet visszavonása lehetséges vele.

Ezek alatt időszakosan jelennek meg néha ikonok, például, ha valamilyen esemény történik, tesszem azt a városban tűz üt ki, netán ellenséges csapatok érkeznek, és a többi... Az aktuálisra kattintva azonnal eljutunk a helyszínre, és nem kell keresgélni a térképen. Legfelül a pipa ikon hozza elő a küldetés leírását, a középső valamilyen iránytű akar lenni. Ennek segítségével forgathatjuk a látószöveget, ami sokszor igen jól jön, mert a túlszűfolt városközpont-

vagy pedig rivális ellenfélről van-e szó. Néhány igen fontos ikon látható itt is, jobbra lent. A két kéz segítségével kunyizhatunk valamit, a felmálházott számár használatával cuccost juttathatunk el a kért helyre (érdeemes kielégíteni az igényeket, mert könnyen elborulhat egyesek agya, aztán jön valami katonai intervenció!). A harmadik a felső sorban egy csinosan becsomagolt ajándékkosár, ha esetleg kedveskedni támadna kedvünk. Az alsó két ikon a különböző katonai hadmozdulatokat prezentálja.

A bokorból leselkedő harcos a „Raid this City”, a támadó seregek pedig a „Conquer this City”. Az előzővel lero-hanthatjuk célpontunkat és kifoszthatjuk, ez csak egy kisebb portyát jelent. A másodikkal meghódíthatjuk, örök időkre szolgánkká alázhatjuk a települést. A megjelenő menüben ki kell választanunk a támadó seregeinket, ha van valamilyen mítikus hősünk, azt is érdemes hozzájuk csapnunk. Lehetőség van tengeri és szárazföldi felosztásra is. A „Select Plumber” opció használatával a követelt zsákmány típusát választhatjuk meg. Minden várakozásom ellenére a Zeus nem adja a kezünkbe



dálhatjuk, amit két istenség is kedvenc üdülőtelepének tart...

De térjünk vissza az Adventures fejezethez, itt tíz nagy történet közül választhatunk. Milyen kihívások lennének is ezek?

1. Zeus és Európa. Ez az első és legkönnyebb fejezet nyolc részből áll. Thébát kell igazgatnunk, ellenállva a hódítóknak, az ellenséges istenek haragjának és a félelmetes Hidráknak.
2. Perseus és a Medúza. Itt hat epizódon keresztül kell egybegyűjteni a szétszóródott törzseket és a végén

a menükről. A térképet körülölelő kék keret jobb oldaláról olvashatunk le minden aktuális információt. A felső menük mellől nézhetjük le drahmaink számát, a populáció lélekszámát és a dátumot. A jobb felső sarkban a két fül közül, ha az Irópenna aktuális,



győzedelmeskedni a rémen.

3. Athén korszakai. Nyolc, a cél nagyságához méltán nehéz pályán kell Athént felfejleszteni kisközségből a félsziget legragyogóbb metropoliszává.
 4. Iaszón utazásai. A családot sújtó átokra kell mihamarabb gyógyírt találni. Utunk elvezet az alvilágba is, mítikus hősök és szörnyek minden bokrban öt fejezeten keresztül.
 5. Herkules (a Kevin Sorbo) és te együtt képesek vagytok legyőzni mindent és mindenkit. Kiépíteni egy világbirodalmat és elpusztítani a gonoszt hét pályán.
 6. A peloponnészoszi háború. Emeld fel Spártát és nyomorgasd meg ellenfeleidet, legyenek azok barbárok, akár más görög törzsek. Ez öt különösen nehéz pályát jelent.
 7. Trója ostroma. Hat istentelenül genya pálya, a feladat elvezetni a görög armadát Trója falai alá és megmenteni a világ legszebb asszonyát.
- A következő három kaland úgynevezett Open-play típusú, ami azt jelenti, hogy nincsenek speciális fel-

akkor leolvashatjuk az épp kiválasztott gazdasági jellemzőket, a másik a térképet jeleníti meg.

Jobbra lent négy kis csinos gomb sorakozik. Az elsővel utakat lehet építeni, a másodikkal utakadályokat. Ezek néha azért szükségesek, hogy az embereink ne kószáljanak el teljesen felesleges irányokba. A harmadik egy cuki kis lapát, amivel romokat és épületeket dózerolhatunk, az utolsó az „undo”

ban nem biztos, hogy egy nézetből mindent el tudunk érn.

A harmadik gombot a Földgolyó képe díszíti, ezt használva megkapjuk a peloponnészoszi félsziget távlati képét.



Ezen a térképen ideális esetben információkat kapunk a többi városállamról pontosabban azt, hogy szövetséges-e, és ha igen, akkor milyen kereskedelmi kapcsolatban állunk,

a hódítások teljes irányítását, pontosabban ezek után csak annyit tudunk, hogy csapataink eltökélten masíroznak a kijelölt cél felé. Pár hónap után pedig, értesítenek egy üzenetben, ha szerencsénk van a győzelemről. Viszont, ha mi ránk feni valaki a fogát, nem sokkal előtte hadüzenetben értesítenek, ez az idő pont elég szokott lenni a védelem felállításához. Miután megérkeztek a támadó seregek választhatunk, mihez



is kezdünk. A „Defend the city” választásánál van némi remény a támadók visszaverésére, ez a csatát már tényleg nekünk kell lejátszani. De most még nyomjuk meg a legalsó gombot és térjünk vissza a városunkba.

Minden összefügg mindennel

Tehát a jobb oldalt függőlegesen sora-

különböző céhek házaai vannak itt. Figyeljünk oda arra az építkezéseknél, hogy minden kapcsolódik mindenhez. Ha például szőlőt akarunk termesztetni, először is köves talajtípust kell találnunk. Rakjuk le az úthálózatokat, építsük ki a szőlőt és a munkás viskóját. A termeléshez szükséges a közelben egy préház és természetesen egy lerakat, ahol időlegesen tárolják, amíg

kelegettetés hogy csak a legérdekesebbeket említsem. Természetesen minden épületet és a hozzájuk tartozó kellekeket csak a megfelelő területen lehet elhelyezni.

A fogaskerék az ipart jelképezi. A kőfaragók és a



koznak az úgynevezett tabulátorok. A ház ikon jelenti a populációt. Segítségével építhetünk sima házakat, amiket jó esetben a bevándorlók húznak fel maguknak, illetve később elit rezidenciákat, amikbe magasabb presztízsű emberek költöznek, őket lehet majd például harcosoknak kiképezni.

A második tüllel a mezőgazdasági építményeket tudjuk megépíteni. Van itt halászat, olajbogyó termesztése, kecs-

el nem viszik a piacra. Pontosabban olyan piacra, ahol szőlőt vagy bort árulnak, mert azt is el kell döntenünk melyik termékre van nagyobb szükségünk. De ha nem piacra visszük, hanem exportálni akarjuk, megint más épület típus szükséges. Ilyen egyszerű az egész, és ez még csak a szőlőtermesztés...

Az amfora a piaci és a raktárápületeket jelenti. A magtár és a lerakat értelemszerű. Az agóra épület típus

használatkor először is vásárolnunk kell egy általános platformot, amire három kofa helye fér el. Attól függően miket termelünk, ki kell választani milyen típusú elárulóbódékat akarunk.

Az ötödik tabulátor épületeivel az egészségügyet és



Istenek...

Zeusz - a görög istenvilág királya, ég és föld ura, Kronosz és Rheia gyermeke. Anyja csele folytán apukája nem tudta megenni: Krétán bűjtatták egy eldugott barlangban. Felnővén kényszerítette Kronoszt, hogy okádjá ki gyermekeit, majd őt magát a Tartarosba taszította fivérével segítségével. Hésziodosz szerint az igazság és a jog uralmát hozta el a földi halandóknak, ugyanakkor a mondákban zsarnoki vonásai is kiütözköznek. Hatalmának záloga részben az is volt, hogy a további hallhatatlanok tekintélyes részét ő nemzette Hérával és számos földi nővel. Az ókori világ hét csodája közé sorolták aranyból és elefántcsontból készült óriás szobrát, Pheidiasz legpompásabb alkotását, amely az olümpiai Zeusztemplom szentélyében állt, de ennek sajnos nyoma veszett.



Árész - görög hadisten, Zeusz és Héra fia. Az ádáz hadakozás, a dühödő öldöklés istene - ebben különbözött Athénétől, aki a bölcsen vezetett, győztes és honvédő háborút pártfogolta. A trójai háborúban a védősereg pártján állt, de még egy halandó, Diomedész is megfutamtotta dárdájával - igaz, azt Athéné irányította. Alulmaradt Heraklészszel szemben is; egy ízben pedig legyőzte őt két gigász: egy hordóba zárták és csak Hermész segítségével szabadult onnan.

Apollón - sokarcú görög istenség, Zeusz és Létó fia, Artemisz ikertestvére. Felnővén megölte a gonosz Phüton kígyót ezüst járdól küldött nyílveisszeivel. Ahol elfeledte a szörnyet, megalapította a híres delphoi jósdát, ennek mindenkor jósnője a Püthia nevet viselte. Kíméletlenségéről sokszor tanújelet adott: lenyilazta Niobé gyermekeit, elevenen megnyúzta Marszúasz szatírt, ő küldte a végzetes nyilat Akhilleusz sarkába... Római neve Apollo. Gyógyító szerepét átvette Aszklepiosz, de megmaradt a jóslás és a bajelhárítás istenének. Később napisteni vonatkozásokat is kapott, ezzel kapcsolatban lett a jog és a törvény védnöke. Istene továbbá a zenének, a költészetnek és az éneknek, a műszak karának vezetője.

Dionüszosz - a bor, a mámor és a szőlőtermesztés istene, Zeusz és Személé fia. A féltékeny Héra ármánya folytán a várandós királylány meghalt, de Zeusz a magzatot a saját combján hasított sebbe rejtette és onnan hozta világra. Az ifjú felfedezte a bor mámorító hatalmát és sokakat megnyert vele, különösen a nőket, hehe... Őket nevezzük a bakkhánsnőeknek, akik féktelen orgiáikon elevenen tépték szét az áldozataikat. Amikor már az egész világ meghódolt kultusza előtt, ő felment az égbe és az olümposzi istenek között foglalt helyet. Származása során nem különb egy sor kisebb jelentőségű hősroznál és Heraklészénél, ami annak a jele, hogy viszonylag későn érkező jövevény a görög hitvilágban. Ünnepeiből fejlődött ki a tragédia és a komédia.

Poszeidón - a tengerek istene, Kronosz és Rheia fia. Testvéreivel Zeusszal és Hádészszel megdöntötték apjuk uralmát, ő az osztozkodásnál a tengeret kapta. Minden tengeri istenség és víziszörnny az ő birodalmához tartozott. Háromágú szigonyával vihart kavart, vagy a földre sújtva földrengést keltett. Mogorva, bosszúálló természetű isten volt, aki még hallhatatlan testvéreivel is gyakran viszálykodott, akik megsértették, azok ellen tengeri szörnyeket küldött. A rómaiak Neptunusszal azonosították, aki eredetileg folyamisten volt.

a városőrséget lehet kiépíteni. A lakóházak közelébe mindenképpen szükséges szökőkutakat építeni. A space lenyomásával kapunk ebben és az ehhez hasonló esetekben információt az ellátottságról, a házak helyén különböző színű és magasságú oszlopok jelzik a szinteket. Az Infirmary a betegségek ellen kell, a Maintenance

Office a higiénia tartja magas szinten és a tüzek elfojtásában segít, a polgárőrség pedig a semmirekellők baját látja el.

A jogarral a kezében ülő figura az adminisztrációs épületeket nyitja meg. A palota a katonaság felállításához szükséges, a Tax Office pedig az adózást teremti meg. Ezt szintén

... és hősök

Heraklész - latin névén **Herkules**, **Zeusz** és **Alkméné** fia. A féltékeny **Héra** már a bölcsőben fekvő csecsemőre is két kígyót idézett, de azokat **Heraklész** pusztta kézzel megfojtotta. Életét az istennő mindig és mindenhol megnehezítette, ám hősiesége éppen a sikeres próbatételekben nyilvánult meg. Emiatt is jogosan kapta nevét, ami azt jelenti: „Héra révén híres”. Mikor három gyermeke volt **Heraklész**nek, **Héra** tébolyt bocsátott rá és **Heraklész** fiát megölte másokkal egyetemben. Hogy a vérbűntől megtisztuljon, isteni parancsra jelentkezett rokonánál, **Eurésztheon**sznál szolgálatára. Ő egy tucat roppant nehéz feladattal bízta meg, ezeket nevezzük „**Heraklész tizenkét próbájának**”. Később harcolt a gigászok ellen, részt vett az argonauták utazásában, **Thészeusz**ot kiszabadította az alvilágból... Végzetére az ajándékként kapott **Nesszusz**-ing lett: elevenen elvitt benne, de egyenesen az istenek közé emelkedett.



laszón - az egyik legnevesebb görög hős. Aiszón és Alkméné fia, de a bölcs kentaur, Kherión nevelte fel. Megtanította őt a harc, a gyógyítás és a zene tudományára. Hogy apja trónját visszafoglalja a bitorlótól, meg kellett szerezni az aranygyapjút, a kalandos utazáshoz több más hős segítségét kérte, őket nevezzük a hajójuk után az argonautáknak. Később még rengeteg kalandot élt át, a trónt viszont nem sikerült megszereznie se itt, sem másutt. Végzete maga az Argó hajó lété: amikor partra vontatták azt, laszón az oldalának dőlve pihenni akart, de a korhadt hajúfál ráomlott...

Perszus - argoszi, majd tirünszi király, akit Zeusz nemzett aranyeső alakjában Danaéval. Anyja védelmében elvállalta, hogy megöli a gorgók egyikét Medúzát. Az istenektől kapott varázsfegyverek segítették harcában, az Athénétől kapott pajzs tükrében figyelve, hogy a látványtól kővé ne váljék, levágta Medúsa iszonyú fejét, s tarisnyájába rejtette, és még a szörny két haragú nővére elől is sikerült egérutat nyernie. Atlasz, aki megtagadta tőle a vendégszeretetét, kővé változtatta a fejjel, így keletkezett az Atlasz-hegység. Később királyságát elcserélte, és megalapította Mükéné városát, halála után csillagkép lett belőle. Története hasonlít Bellerophontoséhoz, aki a levegőben röpködve győzött le egy szörnyet, ráadásul annak a Pégaszosznak a hátáról, aki az laszón által megölt Medúsa testéből röpött elő.

értelmeszerűen a lakóházak mellé kell tenni és a spaceszel ellenőrizhetjük, hány épületet jár be a hivatalnok. Ha aktív ez a menüpont, a felső ablakokban állíthatjuk be az adózás szintjét. A diszkoszvető figura a kulturális vívmányokat jelképezi. Városunk fénvét

és vonzerejét növeli a magasintű sport, dráma, filozófia és aréna. Ezek mind drága mulatságok, de rendkívül nagy hasznot hoznak hosszútávon: ha filozófusainkat elismerik a szimpóziumokon, az atlétáink nyernek az olimpiai játékokon.



A mitológia tabulátnál a különleges mesteremberek házát helyezhetjük el, akik segítenek majd megépíteni az istenek templomait és a szobrokat. De ide is rengeteg minden működő gazdasági folyamat kell: kőfaragók, feldolgozók. Mindig az, amit a megidézni kívánt hős vagy isten éppen kíván.

A sisak a katonai erődítményeket jelenti. Sokszor érdemes fallal körülvenni városunkat, és azokat védőtornyokkal is megerősíteni. Itt lehet megépíteni még a hopliták és lovagok épületeit is, amit mondanom se kell mennyire fontos.

Az utolsó előtti ikon parkosunk díszítését hivatott szolgálni. Párokot, halastavakat telepíthetünk a morál javítása érdekében, monumentumokat is építhetünk de csak akkor, ha valami igazán dicső tettet sikerült véghezvinni.

Az utolsó tab, a szárnyas alak általános információt nyújt a városról, egyszerű, de nagyon hasznos, mert rögtön kiderül mi a bibi, ha ide klikkelünk.

time az egész, de valahogy jobban is meg lehetett volna oldani.

A játék grafikája többször is ellentétes érzelmeket váltott ki bennem. Az igaz, hogy egy igényesen felépített várost a végére jó ideig el lehet nézegetni. A színpompás, változatos formájú épületeket, az utcákon közlekedő, számos különböző figurát, de ez valahogy mégsem az igazi. Elmarad a mai kor követelményeitől, bár ha megnézzük a Zeus gépigényét, hát, az sem követeli a legújabb erőgépeket.

A hangok és a zene nagyszerű, mindenki benyög valami a szituációtól függően ha rajtahagyjuk az egérkurzort, vagy kap egy jobb klicket, a zenék pedig megtalálhatók a CD lemezen külön mp3 formátumban, nekem az egyik első dologom volt felvenni őket a vinyóra. Mind nagyon hangulatos és jól megkomponált muzsika, szórakoztató külön is hallgatni őket.

Sok dologról nem írtam még, de min-



denkinek saját

magának kell kitalálnia.

megtapasztalnia hogyan is kell helyes módon építkezni és kialakítani egy működőképes várost. Ami csak az első lépés, mert akkor hátra van még a kolóniák irányítása és a többi huncutság. Legyen meg mindenkinél a saját sikerélménye!

Balace

Összegzés

Mindent egybevetve a Zeus nem hoz túl sok újdonságot a kategóriájában, bár azért mindenképpen hangulatos és jól kitalált rendszer szerint működik. A távlatok, a kihívások vonzóak, hiszen ki ne akarná igába hajtani a mitikus hidrát, vagy kiszúrni a maradék szemét a küklopsznak, nem is beszélve az ellenséges városok meghódításáról. Sajnos a katonák irányítása és tulajdonképpen az egész harc kicsit irányíthatatlanná vált, real-

külcsin/belbecs

LATVANYOSSAG
JATSZHATOSAG
SZAVATOSSAG
ZENEBONIA

summa summarum

**Hangulatos birodalom építő,
egy kicsit idejét múlt grafikával**

végítélet
89%

SUPERBIKES 2001

★ NEM ÁRT, HA VAN EGY GeForce-OD...

SZEMÉLYI IGAZOLTVÁNY

Feljesztő: Milestone

Kiadó: Electronic Arts

Web: www.ea.com

Minimum: P-II 266, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

áttűnése is mutatja, mivel a kettő között szinte alig látni különbséget. Főleg akkor érezni ezt igazán, ha egy visszajátszást tekintünk meg, amit az Eurosport-on láthatótól már nem sok választja el.

Beállítások

A programot játszhatjuk Single és Multi player, és ami igen különleges osztott képernyős üzemmódban. A szimuláció mértékét a zöldfülvű fokozattól egészen a profi szintig szabályozhatjuk és éppen ez az, ami a játék fő erőssége, mivel így mindenki megtalálhatja a magához illő "erősségi"



Remélem még nagyon sokan emlékeznek az Amigán megjelent és akkoriban etalonnak számító "motoros" programra, ami a Super Hang-On nevet viselte. A teljes játék elfért egyetlen DD-s floppy lemezen és az irányítása az egészen kívül nem igényelt semmilyen más eszközt. Így tizenegy évvel eme kiváló program megjelenése után itt az új etalon, amely mellett az előző kissé nevenségesnek tűnhet, mivel az új mérete is majdnem ötszázszorosa az elődjének. Hát eljött, itt van közöttünk a király (nem a mennyei Jimmy-ről van szó). Superbikes széria 2001-es tagja, ami mára a legjobb szimulátorra nőtte ki magát. A vetélytársakat a földbe döngölő élethű grafika és a teljesen realisztikus szimuláció jellemzi ezt a nagyszerű programot. A játék minőségét már az EA Sports 2001-es programjaiban bevezetett a telepítés és a játék közben látható digitalizált és realtime animációk

magához illő "erősségi"



fokozatot, a gyermekektől kezdve a szimulációt kedvelő felnőttekig. Mindegyik stílusban választhatunk Quick Start, Championship, Single Round és egy laza tréning közül. A tréning vagy a verseny megkezdése előtt a Race Setting menüben állíthatjuk be a főbb paramétereket. Az információ

boxban az általunk beállított értékeket figyelhetjük meg. A Bike Selection menüben kiválaszthatjuk kedvenc motorunkat, itt per-

movement (A kanyarokban való automatikus kiülés, különféle borítások). Rider assist (Az ideális ív felfestése, kanyarok előre jelzése nyilakkal) és automatikus váltó. A Realistic settings menüben beállított opciókkal tehetjük igazán életszerűvé a vezetést. Itt megtalálható opciók: Manual Bike Setup (E menü aktiválásával mindig a pályához legjobban illő konfigurációt kapjuk). Tire Management (Automatikus konfiguráció használata a gumi megválasztásánál). Full Crash (A motor teljes törésére törésének lehetősége). Engine Failure (Motorhiba). Bike Damage (A motor egyes részegységeinek sérülése). Skip Exit Pits Sequence (A boxból való kihajtás meggyorsítása). Disqualification (Diszkvalifikáció). False Start (A korrekten elvégzett rajt vizsgálata).

Grafika

A program eddig még sohasem látott minőségű grafikát használ. A polygonok száma a 2000-es verzióhoz képest minimum a duplájára növekedett. Az alkalmazott textúrák igen élesek és csillogók. A motorok kivitele minden eddigi csúcst megdönt, a tankon csillogó napfény és a tükröződő plexi igazán kivételes látványt nyújt. Sajnos a kaviccságy és fűvezet még nagyon mű, mivel a felhasznált textúra színmélysége csak 8-bites. A kevés szín alkalmazása érthető, mivel ebből a



sze a legjobban számító nevek szerepelnek: Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha, Aprilia, Bimota, Ducati. A kiválasztott motorhoz egy adatlap és egy poszter tartozik. A kiválasztott versenyzőről és pályáról szintén elég nivós adatlapot és látképet kaphatunk. A különféle beállításokat az amatőr szinttől a profiig állíthatjuk. A Rider Settings-ben sokfelé beállíthatunk: A Difficulty level a nehézségi szintet szabályozza, amely állása az alsó funkciókat is determinálja, de ezek beállítását külön-külön is elvégezhetjük. A vezetést könnyítő funkciók: gyorsítási segítség, fékezési segítség, extra fékhatás, automatikus fékezés, Auto rider





gel rendelkezik és a bennük rejlő brutális erő típusoként mindig más utat talál a kitörésre. A telemetria nagyon jól kivitelezett, a 2000-es év színvonalához mérten a motorok úgy törnek, csúsznak, pörögnek, ahogy a való életben egy hasonló szituációban történne és nem pedig az elcsépeelt előre programozott



pályarészletből igen sokat kell kipakolnia a programnak. De mint minden szépségnek ennek is ára van, egy átlagosnak számító konfiguráción 800x600-as felbontás mellett a játék igen dinamikus és gyors. Amikor viszont a visszajátzás opciót választjuk, rögtön kiderül a turpis-ság. A szuper és csillogó kivétel csak egyetlen motor egyidejű megjelenítésére lett kihegyezve. Tíz vagy ennél több motor esetében a framerate visszaesik az élvezhető 25-30fps-ről 5fps-re. Egy igazán élvezhető visszajátzásához egy



mozdulatokat ismétli a program. A visszajátszás közben bekapcsolható egy telemetria grafikon, ahol

tehetetlensége nagyon valóságos
a "betolás" után a valóságban
is egyensúlyoznunk kell, ellenkező
esetben úgy dőlünk el, mint egy
papírlap.

Azonban az örömben néha öröm is kerül, néhány kijavításra váró hiba ebben a programban is akad. Esés után a motor hátsó kereke tovább forog, ami még nem is jelentene problémát, de amint felállítjuk a járművet a kerék vidám egykedvűséggel forog tovább, miközben az aszfaltot érinti. Nem tudjuk, hogy ez a hiba valóban kellemes az sem, ha véletlen egy fallal találjuk szemben magunkat, ilyenkor ugyanis nem tudunk tolni sem elkanyarodni, csak egyetlen megoldás marad, ki kell lépünk a versenyből.



sebességgel szelni a levegőt. A motor viselkedése minden eddigi szimulációnál élethűbb. Az új menti fűvön gyorsítva a hátsó kerék kipörög és jobbra-balra táncol, dobálja a járművet. Maxigáz adagolásakor jelentkező óriási

a verseny teljes időtartama alatt vizsgálhatjuk az általunk vezetett jármű különféle paramétereit. A pilóták mozgulatairól szintén csak jól mondhatók a borítások, kiülések mind olyanok, mint egy filmen, ez abból is adódik, hogy EA-nál a karaktererek mozgását motion capture technikával veszik le, innen ered a teljesen élethű mozgás. Az általában általunk okozott tömeges karambolok igazán jól kivitelezettek, egy adott ütközés még egyszer nem ismételhető meg (legalábbis a repülő motorok és pilóták szemszögéből).

Pozitív, hogy a vezető egy esés után odamegy a járművéhez és érezni a mozdulatait, hogy egy 1xx kilós terhet emel fel. A motorok

gyorsabb processzor 500-800Mhz és legalább egy Ge-Force kártya szükségeltetik. Aki eddig szkeptikusan fogadta a jobbnál-jobb és gyorsabb videó kártyák megjelenését, az most megbizonyosodhat arról, hogy a fotó realizitikusan kidolgozott játékok már igen komoly hardvert igényelnek. Viszont az még nem tisztázott, hogy egy ilyen minőségű program miért nem támogatja a T&L-t, mivel így nem kellene majdnem egy gigahertzes processzort használnunk, ahhoz hogy játék rejtett tartalékait megta-pasztalhassuk. Lehet, hogy a processzorgyártók keze ilyen messzire elér? (Ne csak gyors videó kártyát vásároljatok, hanem vegyetek mellé még egy ultra gyors processzort is.)

Szimuláció

A programmal való foglalatatoskodás közben bárki megtapasztalhatja, hogy milyen érzés lehet egy 160 lóerős motorral 300km/óra körüli

gyorsulás valóban átélethető, a pilótára ható gyorsulási erő, a gumi hangjai és a terep mozgásából adódó élmény nagyon egyedi. Minden egyes motor külön egyéniség-



Végezetül, mindenkinek ajánlom korhatár nélkül, mivel bárki beállíthatja a neki legjobban megfelelő profilt, és annak megfelelően szagldozhat. Talán egyetlen kikötés maradt a végére, az önfeledt szagldshoz megfelelően erős vas kell.

KeFe™

külcsín/belbecs

LATVANYOSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

summa summarum

Mi jöhet még ez után?

végítélet
92%

F1 MANAGER

★ A FORMULA 1-ES CIRKUSZ FEHÉRGALLÉROSAI

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: Electronic Arts

Web: www.easportsf12000.com

Minimum: P-133, 64 MB RAM

Ajánlott: P-II 450, 128 MB RAM

3D kártya*: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A játékot egy roppant egyszerű, ám jövőnkét nagyban meghatározó lépéssel kell kezdenünk: a csapatunk kiválasztásával. Ha valaki nem Forma-1 rajongó, akkor választhatja a leggazdagabb csapatot, vagy éppen a legszegényebbet, magára vállalva ezzel a kis csapatok minden gondját. Ők bizonyára kihívást keresnek, és ebből ki jut nekik majd bőven. A legtöbbben azonban (köszönhetően Palik László élvezetes kommentárjainak), már találtak maguknak kedvenc csapatot, aki a legszimpatikusabb, vagy éppen a legjobb. Én megpróbálkoztam mindegyik úttal, és először a szívem győzött az ész felett. Elmondhatom, fél év sem telt el (a játékban persze), és rá kellett jönnöm, hogy ez mégsem az én műfajom. Kis csapatból nagyot csinálni ugyanis több tízéves munka, erre pedig sokunknak se ideje, se energiája nincsen. Ezért a kezdő sportigazgatóknak csak azt tudom javasolni (hogy ne menjen el a kedvük ettől a remek játéktól), hogy hallgassanak az észükre, és válasszanak a McLaren, Ferrari, Jordan trió közül. Ennek rögtön a kezdeteknél tapasztalhatjuk majd az előnyeit, elég csak a pénzre,

az autó minőségére, vagy bármi másra gondolnunk.

Kapcsolat a külvilággal

Akárcsak az előző számunkban közölt, és szintén az EA Sports által megjelentetett Premier League Manager 2000-ben, itt is E-mailos kapcsolatban állunk a világgal. Ez úgy látszik nagyon bejött, és kis finomítás, szépítés után itt is remekül funkcionál. Hogy megkönnyítsék dolgunkat, a programozó gárda csoportosította nekünk a leveleket típusuk szerint, melyek lehetnek:

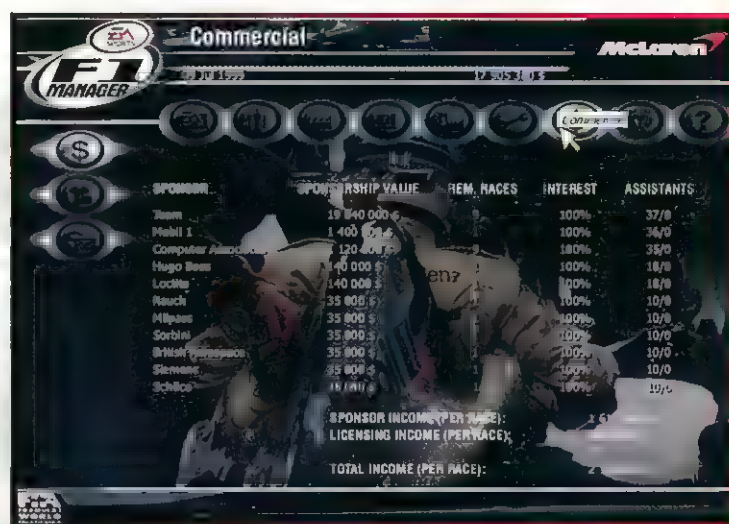
— újak, vagy személyes levelek (pl. versenyzőktől üdvözlések), kapunk a beszállítóktól (motorgyártól, elektronikai felszerelésiek



gyártó cégtől, a fékekért felelős gyártótól) levelet, de még a fejlesztésekről, a technikai igazgatótól, a pénzügyekről, és a szezonnal kapcsolatosan is.

Személyzet

Fontos tudni, hogy minden alkalmazottunkkal legfeljebb egy éves szerződésünk lehet. Ezt azért fontos tudni, mert így, egy új év hajnalán rögtön neki is foghatunk a szerződések meghosszabbításához, vagy új alkalmazott keresésé-



hez jövőre. A személyzet hat (fő) egyénből áll. Ezek a főtervező, a technikai igazgató, az üzleti menedzser, és a három pilóta. Mind a hat ember meghatározó fontosságú. A pilótákat kivéve mindegyik részleghez az általunk név szerint ismert vezetőkhöz kívül alárendelt beosztottak is tartoznak. Ezen beosztottak számát tetszés szerint mi határozzuk meg. A számuk azért fontos, mert egy bizonyos létszámig, az

alkatrész minősége nem megfelelő az általunk támasztott igényeknek, akkor le is cserélhetjük azt a következő szezonra (ezekkel is csak egy éves szerződést köthetünk, és a minőséggel együtt természetesen az ár is növekszik!).

Fejlesztés

A fejlesztések különösen fontosak egy csapat életében. Fejlesztések nélkül a csapat visszacsúszna,

a többi csapathoz viszonyított teljesítménye fokozatosan romlana. A fejlesztések sebessége a mérnökök számától függ, ezt viszont mi határozzuk meg. Érdekes annyi mérnököt foglalkoztatni, hogy mindenkinek legyen munkája, és a lehető leg-



rövidebb idő alatt végezzék el azt. A munka minősége itt is a részleg főnökének képességei határozzák meg. A játékban a kocsiszekrényt hat részre osztották: magára a kocsitestre, az első és hátsó szárnyakra, az oldalszekrényre, a felfüggesztésre, és az oldalsó légtérrelőkre. Ezek minél magasabb szintre való fejlesztése az egyik legfontosabb feladatunk.

Beszállítók

A beszállítók gondoskodnak a csapatok motorjáról (még a Ferrarinál is, csak ő a saját nevével ellátott Ferrari motort veszi meg), az elektronikus rendszerekről, és a fékekről. Mindegyik kategóriában válogathatunk (valós, és a Forma-1-ben érdekelt cégek közül), és ha egy

Gyártás

A fejlesztés után, talán ez az egyik legproblémásabb területe egy csapat irányításának. Mivel a versenyek között viszonylag kis intervallum van, így ezekben kell minél több mindent felhalmozni. A gyártó részleggel a legnagyobb gond, hogy nem tudja követni a fejlesztőket



egy bizonyos szint után. Ez először ahhoz vezet, hogy egyre régebbi, majd használt alkatrészekkel kell versenyezni, vagyis az a paradoxon áll elő, hogy minél gyorsabban fejlesztünk, annál rosszabb teljesítményt nyújt majd a csapat. Ezért leszögezhetjük, hogy a csapatvezető feladata nem csak az egyes részlegek minél jobb teljesítményre ösztönzése, hanem azok korlátjainak figyelembe vételével azok munkájának összehangolása is.

Összeszerelés

Itt nincs más feladatunk, mint a rendelkezésre álló hat autót a lehető legjobb alkatrészekből összeszerelni. Arra vigyázzunk, hogy a még le nem tesztelt, új alkatrészek gyakran több kárt, mint hasznot okoznak.

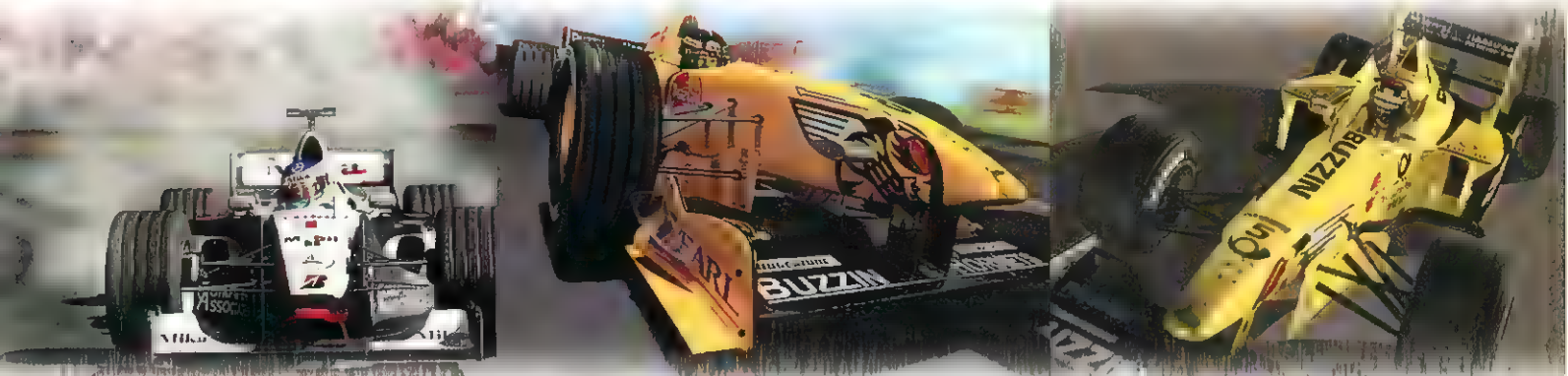


sel kezdünk, ahol lehetőségünk van a pályára beállítani a kocsikat, kipróbálni hogyan mennek teli, és hogy hogyan száraz tankkal. A legnagyobb fejtorést általában a beállítás okozza. Nagyon ritka, hogy a pilótánk ne panaszkodjon valamire. Egyébként a beállítást is a pilóta által elmondott panaszok alapján kell belőni, ebben segít nekünk a technikai igazgatónk, aki a pilóta által elmondott benyomásokból következtet arra, hogy mit is kellene megváltoztatni. Ha megtaláltuk az optimálishoz legközelebb eső paramétereit, akkor akár fel is gyors



téve hozzon ki a kocsiból 110%-ot. Tehát, a gyors körön lévő autónkat érdemes gyors haladásra ösztökölni, míg a fel-/levezető körben lévő autónkat a minél lassabb haladásra utasítanunk. Ez két dolog miatt fontos: Az első, hogy az eszemment száguldást a pilóta sem bírja két-három körnél tovább, és a kicsúszást ezért felesleges kockáztatni egy nem mért

Ha minden apróságot átnéztünk, akkor már nincs más hátra, mint megnyomni a start gombot, és... (itt most nem a pihenés jön), és feszülten, minden egyes kis rezdülésre, zavaros rádióforgalomra azonnal reagáló, gyors gondolkodású számítógéppé változni. Verseny alatt ugyanis akár csak az életben, folyamatosan változtathatjuk a taktikánkat, az előírt



Szponzorok/Pénzügyek

Itt három dolgot nézhetünk át. A jelenlegi szponzorok névsorát, és hogy ezek mennyi pénzzel támogatják a csapatot, hogy mennyi ideig él még a szerződésük, és hogy mekkora érdeklődést mutatnak a csapat további szponzorálása iránt. A szponzorok érdeklődését két dolog befolyásolja. Az egyik az elért eredményeink, a másik a velük foglalkozó alkalmazottaink száma.

A Verseny

A versenyek lebonyolítása a játékban célszerű, és egyszerű. Szabadedés-

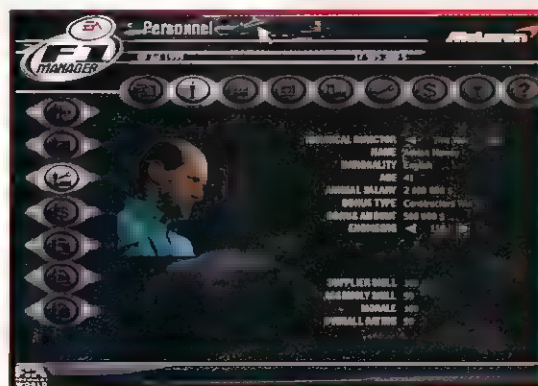
síthatjuk az időt, és kezdehetjük az időmérő edzést. Itt két dologra kell figyelni: Az egyik, hogy ne teli tankkal küldjük ki az autónkat a pályára, mert ez az időeredményben fejt ki negatív hatását. Kettő, hogy igyekezzünk akkor kiküldeni az autót, amikor a legkevesebbet vannak a pályán, és senki sem tartja majd fel. Harmadik, hogy ügyeljünk az ilyenkor kiadott utasításunkra. Ehhez tudni kell, hogy a versenyzőnek kiadhatjuk, hogy nagyon lassan körözzön, hogy szépen nyugodtan körözzön, vagy hogy nyomja a gázt, és legvégső lehetőségként, hogy mindent kockára

körön. Kettő, hogy minél inkább hajtsák a kocsit, az annál gyorsabban elhasználódik. A verseny előtt érdemes pár apróságnak figyelmet szentelnünk. Mivel az autóinkon külön-külön meg tudjuk nézni az egyes alkatrészek elhasználtságának mértékét, ezért érdemes a legkopottabbakat (ált. motor, felfüggesztés) kicserélni újakra. Ha az ember előrelátó volt, és a versenyre három, vagy négy azonos képességű autót készített elő, akkor akár azt is megtehetjük, hogy teljesen más autóval indulunk a versenyen, mint amit addig használtunk.

tempónkat, mindezt a verseny alakulásától függően (gumik kopottsága, a vártnál kedvezőbb fogyasztás, stb.).

Most senki ne rémüljön meg, hogy „hát csak ennyi?” és a játéknak már vége is szakadt. Az igazi izgalmak csak ezután kezdődnek, és véget sem érnek, mert ahogy befejeződött a száguldó cirkusz egy újabb bemutatója, már készülhetünk is a következőre.

Szőcske



V-RALLY II

★ EGY IGÉNYES ARCADE VERSENY PC-RE

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Eden Studios
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com
Minimum: P-II 266, 32 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 64 MB RAM
3D kártya*: D3D
Multiplayer: —

Vége egy jó konzol konverzió, mondtam kissé elhamarkodva a program első futtatása láttán. Egy igen jól sikerült és sikeres playstation program átirata másfél év után megjelent a PC-s piacon, ez az idő egy kicsit soknak tűnhet, de amint belegondolunk abba, hogy egy fix hardverhez (PSX) képest a PC platformon milyen sokféle processzor, videó vezérlő, hangkártya, memória stb.



Ez sajnos tipikus hiba a konzolról átirított programok esetében. Kiváló példa erre a Metal Gear Solid, ahol a textúrák felbontását megnövelték (legalábbis összemosták) az aktuális felbontáshoz képest, de a felíratok

menü kivitele is. A paramétereiket: grafikai felbontás, hangok a programon kívül tudjuk módosítani. A játék grafikája kiváló és bátran mondhatom, hogy ott van az élbolyban. A textúrák élesek és a felbontásuk is kielégítő. Sajnos a mip-map

technikát a program nem nagyon használja, igaz ennek csak a közel kerülő textúráknál lenne értelme (boruláskor, fák között suhanva), mivel ilyenkor az adott kép kissé kockás lesz, de az opció a grafikai

tással nincs, csakis esztétikai szempont. Sajnos a PSX-en az eddig legjobb és fordulalmian új „por effektet” nem igazán látni a játékban, helyette az autó szappanbuborékot ereget, legalábbis a por ehhez hasonlít leginkább. Az, hogy belátni az autóbá, már minden naposnak számít, de az, hogy a bennülők a kasznival együtt mozogjanak és a rájuk ható centrifugális erő hatására, tekeredjen és billegjen a fejük, már nem annyira átlagos.



konfiguráció létezik (és a programnak mindegyiken futnia kell) rögtön kiderül, hogy a programozók miért „ülnek” egy-egy konvertáláson ilyen sokáig. Ezért némileg érthető, hogy néhány nagy programgyártó cég miért tér át inkább a konzol világába. Itt is a pénz dominál, mivel a hardver kötött, nem kell túl sokáig optimalizálni és a program elkészülte után lehet beszélni a zsetont, továbbá nincsenek patch-ek és további támogatás. A V-Rally 2 az arcade kategóriát célozta meg, de annak is a csúcspont.

Grafika

A konvertálás közben minden jól sikerült, kivéve a pixelgrafikus alakzatokat.



annyira pixelesek, hogy szinte szúrja a szemet. Ez az, amiről az előbb beszéltem, hogy a megrajzolt logók, ikonok, háttérképek mind-mind megmaradtak a jól bevált 320x200-as felbontásban, esetlegesen egy kicsit ki lettek nyújtva 640x480-ra és az így visszamaradott szűrőket próbálták shadelní. Pedig egy játék találasához nagyban hozzájárul a

menüben megtalálható, de ha bekapszolk akkor sem venni észre eget rengető változást. A háttérben lévő felhők fantasztikusak, szerintem Spielberg bácsi archívumából kölcsönözheték. Vége egy olyan program, ahol a háttér nem pixeles és valóban azt a hatást kelti mintha a távolban ott lenne a táj. Az út igen jól kidolgozott, de az update sajnos látható és ez olyan hatást kelt mintha hajópadlón futnánk, ahol a deszkák folyamatosan követik egymást. Az autók sérülése nagyon realisztikus, szépen gyűrődik a karosszéria és időnként a lámpák is felmondják a szolgálatot. A sérüléseket nem igazán venni észre vezetés közben, egy-egy ütközés a futóműre és a motor állapotára semmilyen kiha-

(Igaz a kanyarokban a mitfahrer-nek kissé pánik arca van.) Az út szélén csattogó vakuk fénye igazán élethű lett. A játék néhány remek nézetel rendelkezik, igen pozitív az, hogy a külső nézetben belül is legalább három távolságot állíthatunk be. A első nézet átlagosnak mondható, de a Codemasters belső nézeténél sokkal szebb, és ami nem elhanyagolandó a kocsiszekrény mozog, ami egy arcade játékban igencsak ritka. Szomorú, hogy a külső nézet mindig az autó hátulját veszi, ezért egy igazi totált sohasem láthatunk a járgányról.



Beállítások, paraméterek

Már a leírásban is olvashatjuk, hogy a játék nem támogatja a multitasking-ot. Ezért futtatás előtt zárjunk be minden futó alkalmazást, és ne használjuk az Alt+Tab kombinációt. A nem multitasking alkalmazását valószínűleg a maximális framerate elérése érdekében alkalmazták, ami tényleg szuper 60-70fps körüli 800x600-ban is. De egy prioritás beállításával ugyanez az eredmény lett volna elérhető a multitask megtartása mellett. Mivel konzolról származik, alpból támogatja a Force Feedback-et. A játé-



bishi Lancer ... Alapvetően három kategória autói választhatók: World Rally Cars, 2.0i Kit Cars, 1.6i Kit Cars. Az összes versenyt megnyerve plusz tíz autót aktiválhatunk. A verseny négy kategóriára osztott: Time Trial, Arcade, V-Rally Trophy, Championship. A programot egy igen jól használható pálya-szerkesztővel

reket, pl. a segédpilóta nemét, a sebességváltó típusát, az automatikus fékezést, a kormányzás érzékenységet (Ami a legelső szinten is túlérzékeny.) és végül a kontroller gomb kiosztását. A kiválasztott autó különböző részeit is lecserélhetjük a Car Setting menüben. Választhatunk a terepviszonyokhoz legjobban illő gumiabroncsot: ez lehet havas és/vagy jeges útra, száraz betonútra — vizes betonútra való és még



mányzás érzékenységeinek szabályozására, de ez a funkció nem igazán ér semmit. (Talán az analóg kontrollernél hatásos.) Gyanítom, hogy a játék egy kormányval tökéletesen játszható, mivel az irányítás billentyűzetről nagyon hasonlít arra, amikor egy PSX-es autós játékot analóg irányító helyett digitálissal (nyilak) próbálunk meg vezetni. A pályára beszaladó és az út szélén fotózkodó nézők valóban izgalmassá varázsolják a játékot, bár a fotósok mindig gyorsabbak nálunk és így nem tudjuk őket elgázolni. A nézőket a maximális biztonság érdekében egy fémkorlát is védi. Sajnos az autók hangja minden egyes típusnál ugyanaz. Az egyes típusokat szinte csak a futómű, kormány viselkedése különbözteti meg. Továbbá igen zavaró, hogy az út melletti fák és kisebb sziklákon mindenféle akadály nélkül száguldozhatunk át és mindeközben csak egy kis susogást hallani. Külső nézetből figyelve a gépjármű borulását igen érdekes jelenséget figyelhetünk meg, ha az autó a hátrára fordul, akkor az utastér felső része a talajba süllyed. Egy másik érdekes jelenség a belső nézetnél elkövetett boruláskor következik be, mivel a képernyő felső középső részén egy ismeretlen eredetű objektum materializálódik. Minden gyermekbetegsége ellenére (Amelyet remélem, hogy kijavítanak.) igen kellemes kis program, de csak az arcade autós játékok kedvelőinek ajánlom. A Movies könyvtárban találhattok egy díjnyertes filmet (VR2_pikes.mpg), amely egy igazi rally autóból felevett brutális kamerázásokat használ.

KeFe™



kot maximum 4 versenyző játszhatja, 2 játékosig osztott képernyőn, ami nem igazán jellemző a PC-s játékokra. A képernyő lehet függőlegesen és vízszintesen darabolva. A választható autók száma igen magas, megtalálhatjuk a favorit modelleket Subaru Impreza, Peugeot 206, Mitsu-

is ellátták, amellyel megtervezhetjük kedvenc terepünket. Az adott terepen versenyezhetünk éjjel, napos időben, felhős időben, esőben és e tényezők keveredéseiben. Az autó kiválasztása után beállíthatjuk a különféle segéd paraméte-

nagyon sokféle. A Gearbox menüben a sebességváltónk áttételét módosíthatjuk, amellyel a gyorsulás-vegyesség arányt szabályozhatjuk. A Chassis menüben az autó súlyelosztását és a futómű és a rugózás paramétereit állíthatjuk be. A Brakes menüpontban a fékek nyomtatékát és a fékezőerő eloszlása a két állítható opció.

Irányítás, játékmenet

A játékot nem szívesen sorolnám a szimulátor kategóriába, mivel nem is az, de aki szereti a „játszható” és szórakoztató autós programokat, az biztosan megtalálja a számítását. Az egy gépen belüli multiplayer mód még érdekesebbé teszi a játékot, mivel az osztott képernyős mód elég ritka PC-s körökben. Az autók irányítása nem éppen egyszerű, az első tíz percben az út egyik oldaláról a másikra csapódtam. A menüben igaz van állítási lehetőség a kor-



külső/belbelső

LATVANYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SAVATOSSÁG	
ZENE/BOJA	

summa summarum

A Colin McRae 2-ig kihúzzuk vele...

végítélet

89%

BAKKER, DUPLA BERETTA VAN
NÁLA! JÓ CUCC, DE CSAK
TERROROK VEHETIK MEG!

DUPLA BERETTA?
AZ MI A SZÓSZ?
SOSE' HALLOTTAM RÓLA...



NAGYON ZORALL FEGYVER!
KIRÁLY HANGJA VAN ÉS BABA A
TÁRAZÓ ANIMÁCIÓ! HALLGATÓZZUNK,
AZTÁN NÉZZÜK MEG, AMIKOR TÖLT,
OKÉ?

ROGER THAT
NYOMULJUNK!



NAI MOST!!!

VÉGRE!
ÚGY LÓ A DALI MINT AZ ÁLLAT!



A DI***BA!!!
HOGY MŰKÖDIK EZ A SZ***?
(AHHHH)



MMM...
ITT IS VAGYUNK...
RÖFFENTSÜK BE?

PRÓBÁLD AZ AKCIÓ GOMBEAL...
HÁTHA ATTÓL MEGINDUL...



MMMM...
ROGER THAT
(MEGNVOMTA)

KEZD A DOLOG IZGALMAS LENNI...



TÁMADÁS!!!!

IGEEEN!!
ADJUNK NEK!!!!



MMM...
MEG SE MOZDUL EZ A SZ**!

???
MI A DI***
PRÓBÁLD ÚJRA...!!

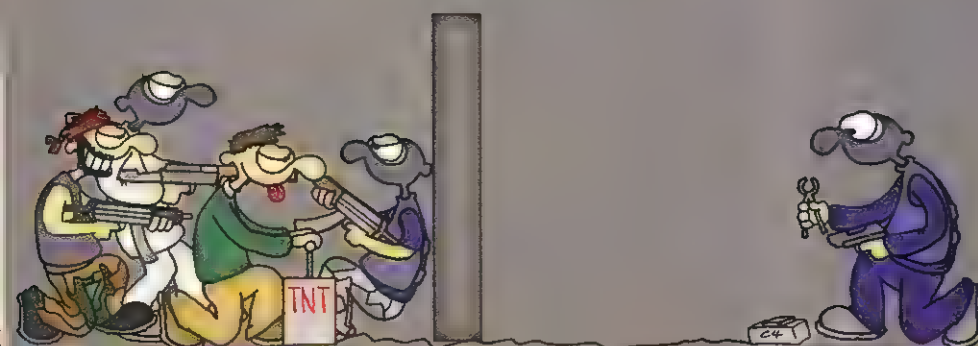


...SEMMI...
...NEM MŰKÖDIK...
...SZEMÉT....

MMM...
BIZTOS' PROGRAMHIBA...



CSALÓK



"KEMÉNY MELŐ"

I'M IN
POSITION!!!

NEED
BACKUP!

GO!
GO!
GO!

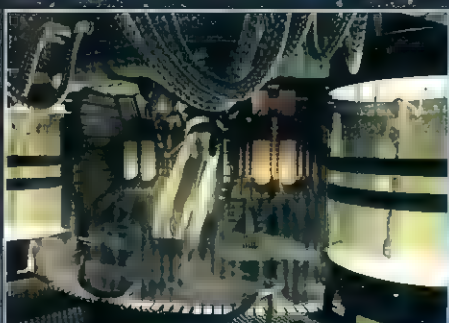
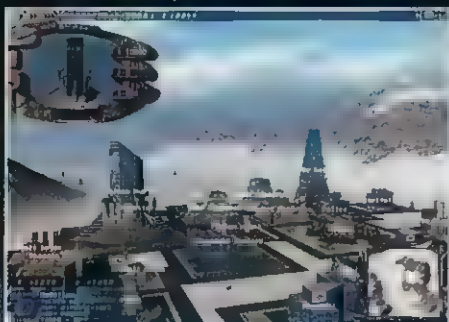
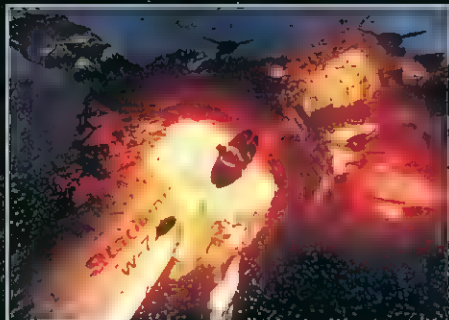


TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

IMPERIUM GALACTICA

ALLIANCES



A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.

Három, mindenben eltérő faj, és
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?

Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.

**Az 1999-es karácsony legsikeresebb hazai programja
most először fantasztikus kedvezménnyel kapható!**



TELJESEN MAGYAR NYELVEN

4 999,-

4 CD, 160 oldalas kézikönyv!

Keresd az 576 KByte üzletelben:

576 KByte

vagy a magyarországi kiadónál:

CD Galaxis Kft.

1072 Budapest
Akácfa u. 13.
Telefon: 479-0933

1114 Budapest
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 361-4061

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Telefon: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Telefon: 345-80-76

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Telefon: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237.
Telefon: 419-41-17

SWAT III: CLOSE QUARTERS BATTLE ELITE EDITION

★ HADAKOZZUNK EGYÜTT A BELVÁROSBAN!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sierra

Kiadó: Sierra

Web: www.sierra.com

Minimum: P233, 32 MB RAM

Ajánlott: P266, 64 MB RAM

3D kártya*: D3D, Glide

Multiplayer: LAN, Internet

Még a SWAT3-at sem volt időnk megenni, de az Elite Edition-ben már a többjátékos üzemmód csodás újdonsággal ismerkedhetünk a SIERRA jóvoltából. Bár csatatestvérei a Delta Force, a Rainbow Six, és a Soldier of Fortune szintén igazi remekművek, nem volt szükségünk egyikben sem olyan szintű taktikai készségre és gyors helyzetfelismerésre, mint a SWAT3 Close Quarters Battle esetén.

Az eligazítás

A csapatunk összevágólagása ismert lehet a hasonzorú akciós szimulációkban megszokott név, fénykép, rövid szakmai előélet ismertetése, és válassz! A felkészítés az akcióra olyan élet-szagú, hogy a viráglelkűtű egyének önmagukba roskadva töprengenek a monitor előtt a kegyetlen világ gonosz és nemtörődöm brutalitásán. Pedig maga a felkészítés nem véres, vagy kegyetlen, csak egy profi eligazítás hideg lélek-telenségével vezeti fel az akció mibenlétét. Itt sok, számunkra fontos adatot megtudhatunk, például milyen fegyvereket használnak az elkövetők, kik a feltételezett cinkosaik, a feltételezett szerepük, néhány fotó a helyszínről, illetve a felderítés eredményességétől függően helyszínrajz a lehetséges behatolási pontokkal. A tűszokról megiehetősen részletes leírást láthatunk, főleg a VIP besorolással bíró egységekről. Ezt követi a fegyverzet és az egyéb bevétel során valóban használható ketyerek és kutyuk bemutatása, kiválasztása, és mennyiségi meghatározása. Itt vannak először is az automata szál-



fegyverek, úgy mint M4A1 típusú gépkarabély, a H&K MP5 géppisztoly, ennek a hangtompított változata a H&K MP5SD. És utoljára

hatsz a játékban.

Az egyéb kategóriába bekérdezik még jónéhány felszerelési elem, amiről érdemes szót ejteni:



(nem véletlenül a sor végén említve) a Benelli M1 Super 90 shotgun. Ezekhez a szerkezetekhez egytől-egyig két féle típusú löszert javadalmaznak: acélköpenyest a golyóálló szerelvények ellen, és a félköpenyest, amely nagyobb roncsol a testbe hatolva, de a kevált többnyire nem tudja átszakítani. És míg szállfegyverből csak egyet tarthatunk a tarsolyunkban, addig löszert mindkét fajtából vihetünk magunkkal az akciókra, és az adott darabszámon belül mi döntjük el az arányt. És (l van a maroklófegyver a Springfield Armory 1911-A. Bár ebből választék nincs, azt kell mondjuk hogy a standard modell nekünk is ugyanúgy megfelel majd, mint az LAPD összes rendőrének, mivel ez a rendszerezett oldalfegyverük. A fegyverekről és a többi barkácsáról kimerítően részletes leírást olvas-

szociális egyedeknek), és elektromos szerkentük hatástalanítására szolgál. Használata a játékban: előhívó-billentyű, célkereszt a cél-objektumra, tűz, majd szépen kivárjuk, míg a játéktérvezők által rázánt idő elteltével, a zár nem zár, a szerkentű nem szerkent (jdi-óta szójáték).

• C2 Explosive, C2 robbanóanyagból készült távvezérlésű robbanócsík, a bezárt ajtók nem éppen csendes kitérője. Én nem szeretem alkalmazni. Használata:

előhívó-billentyű, célkereszt a célobjektumra, tűz, a felszerelési idő kivárása, kész, hátrafelé mozgás a detonáció hatókörzetéből, tűz, voila, lehet rohanni (persze, csak ha posztumusz kitüntetésre hajtasz).

• Opti-Wand tm, majdnem lókélyre fejlesztett hatósági kukkoló berendezés. Sarkok és ajtókeretek mögött fedezékbe bújva „bátran” lehet vele kukkolni az ellent, persze csak ha éppen nem jár arra egy marcona terrorlegény, nyalka géppisztolyával, mert ez esetben hiphopp meglesz az a posztumusz érmecske, csak figyelj! Használat: előhívó-billentyű és kész.





• **Flashbang, villanőgránát.** Na ez a hatásos gyógymódja a fejlődésnek. Úgy hívják, hogy megelőzés. Mert ha már mindenképpen arra adtad a fejed, hogy csakis te lehetsz az első, aki azon a cuki kis ajtón bemehet, akkor röppents be egy márak gránátot, és a kívánt hatás elérése azonnali lesz. Látáscsökkenés, halláskárosodás, a pszichikai megzaklatásról már nem is beszélve. Persze a mellékhatások és az egyéb tünetek jelentkezésének elkerülése végett konzultálj orvosoddal, gyógyszerészeddel, na meg a harcászati tanácsadóddal sem árt. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a kívánt irányban, és addig nyomod a tűzbillentyűt, míg az óhajtott dobási erőt eléred, mikor is elengeded a gombot, na meg a gránátot.



széjjel. Minek? Használata: mint a gránátoké. Hatása nem mérhető, de biztos jó valamire. Valamire, valakinek, valahol. Azt azért se írom le.

A következő tétel a hotkey's.

Ezekről csak annyit, hogy nagyon ötletes a használatuk, és igen sokoldalúan lehet hadastyán. népedet megmértetésre készítené általuk. Példának okáért a billentyűk más parancsot hordoznak akkor, ha szerény.



• **CS Tactical Grenade, gázgránát.** No nem a halálosabb fajtaból, ez csak az utána küldött sorozatoddal válhat azzá. Ettől csak rá a delikvens, meg harákol meg öklendez. Ja, ez az orrot is tisztítcsa! Ha utána dobod egy Flashbang szerkezetet, akkor úgy vonulhatsz be, mint a terrordóm császára. De azért gyorsan ápoljál le minden hepcsiáskodót, mert hajlamosak erőt venni a nagy bánatukon, és akkor megint csak posztumusz érem, satöbbi. Használata: mint az előző.

• **Handcuffs, csuklóbilincs.** No comment. De mégis! Csak bilincseljél meg szépen mindenkit, aki hagyja magát, mert az soha sem árthat. Használata: előhívó-billentyű, célkereszt a



játszhatják. De nem, annál azért a dolog jóval bonyolultabb!



denre elszánt harcias tagjait. A pályák változatos nehézségi fokokkal bírnak, ami abban is megmutatkozik, hogy míg az egyikkel olyan gyorsan végzel, hogy szinte lőni sem tudsz, addig a másikkal napokat eljátszol, szidalmazó szavakkal illetve a program nagy tudású kivitelezőit. De nem csak a nehézség változatos, változatosak maguk a pályák is. Az egyszerű családi háztól a követségeken csatornákon, és a templomon át a hatalmas toronyépületekig szinte minden helyszínt képviselteti magát. És hát a figurák. Az ellentél fedezékben vár, fedezékbe menekül, fedezékből támad, önmagát mesterien oltalmazva kidugva géppisztolyát, de nem biztos, hogy vad elszántsága ellenére nem is adja meg magát. A fedezékről jut eszembe: nem báj, ha mi is

célszemélyre, tűz, vársz, kész, mehetsz a dolgozra lődözni tovább.

• **Omniglow Impact Lightstick, világítópálca.** Na én ezt megint csak nem használtam, de szorgos kis csapataim annál inkább szórták szerte

osonkodással óhajtod elérni célot, és megint mást, ha agresszív támadékony viselkedést tanúsítasz az ellen irányába. Nem beszélve arról, hogy az sem mindegy mire mutat a célkereszt, mivel más parancsot ad ki ugyanaz a billentyű, ha ajtóra célzol és mást, ha célszemélyekre, vagy csak úgy célzol a semmire se.



Nézzük tehát a Játékot!

Amíg ügyes-bajos teendőinket intézzük, úgy mint a megfelelő puska kiválasztása, addig remek diszpécserünk folyamatosan vokális információval lát el minket, ezért akár azt is gondolhatnánk, hogy a játékot csökkentő is

Változatos, de kritikus helyzeteket kell megoldanod, úgymint: túsmentés a terroristák koszos karmaiból, vallási fanatikusok koszos karmaiból. Vagy terrortámadást kell elhárítani, vagy ellenséges repülőgép-elhárító rakétát kell kivonni a forgalomból. Itt egy wc-nyi helységben kell beszélni az iszlámvallási fanatikusokkal, ott egy hatalmas bevásárlóközpont futballpályányi aulájában kell térdre kényszeríteni az ukrán maffia illusztris, és min-

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az

576 KByte-ra,

9552 Ft helyett

mindösze **6999**

Ft-ért tiéd lehet a

következő évfolyam,

továbbá **6** általad kiválasztott korábbi számunk

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Akkor töltsd ki és küldd vissza!

Előfizetéssel megrendelem az **576 KByte** című, havonta megjelenő folyóiratot
..... példányban, hónaptól, egy évre, 6999 Ft-ért.

Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott 6 korábbi szám
átvételekor fizetem ki.

Név:

Cím:

E-mail:

Ajándékba a,,,, számokat kérem,

Ha pedig valamelyik már nem lenne meg, akkor a, számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf. 132

5+1 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999.-

PC CD-ROM JÁTÉKOK

12 O'CLOCK HIGH 11999.-2999.-
15th INTERPLAY ANTHOLOGY 12999.-
7th LEGION 1999.-
ACM 1918 9999.-
ACTION MAN 7999.-
AGE OF WONDERS 11999.-
AHX 1 11999.-
AKCIO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 11999.-
ALADDIN - NASIRA'S REVENGE HIVJ
ALIEN CROSSFIRE 6999.-
ALIEN INCIDENT 7999.-
ALPHA CENTAURY /CLASSIC 3999.-
ARCADE POOL 2 4999.-
ARMOR COMMAND 9999.-3999.-
ARMY MEN AIR TACTICS 9999.-
ARMY MEN Operation Meltdown 7999.-
ASCENDANCY 4999.-
ASTERIX THE GALLIC WAR 7999.-
ATLANTIS II 9999.-
AUTÓVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
B HUNTER 11999.-3999.-
B17 FLYING FORTRESS HIVJ
BALDUR'S GATE 2 HIVJ
BATTLE GROUND COLLECTION 11999.-
BEETLE CRAZY CUP 9999.-
BENEATH A STEEL SKY 4999.-
BIO FORGE /CLASSIC 4999.-
BIRDS OF PREY 3999.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME 7999.-
BURNOUT DRAG RACING 11999.-4999.-
BUSINESS TYCOON 9999.-
CANNON FODDER 2/H 4999.-
CAPTAIN QUAZAR 1999.-
CAR AND DRIVER 2999.-
CARMAGEDDON TDR 2000 9999.-
Castrol Honda Superbike 2000 9999.-4999.-
CHESSMASTER 7000 9999.-
CIVILIZATION II MULTIPLAYER 7999.-
CLOSE COMBAT IV 9999.-
CODNAME EAGLE 11999.-
Command & Conquer RED ALERT 2 HIVJ
C & C WORLDWIDE WARFARE 9999.-
CONQUER THE SKIES 7999.-3999.-
CONQUEST EARTH 11999.-4999.-
COUNTER ACTION 11999.-
CREATURE SHOCK 4999.-
CRICKET 97 9999.-1999.-
CROC /CLASSIC 3999.-
CROC 2 9999.-
DAIKATANA 3999.-
DARK REIGN II 9999.-
DARK VENGEANCE 11999.-
DAWN OF ACES 7999.-
DEATHKARZ 11999.-3999.-
DEER HUNTER COMPANION 4999.-
DESECRATED LANDS 5999.-
DIE HARD TRILOGY 2 9999.-
DINO CRISIS HIVJ
DISCWORLD NOIR 3999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP 4999.-
DISNEYS HOT SHOT: CUB CHASE 4999.-
DISNEYS HOT SHOT: Paddle Bash 4999.-
Disneys Hunchback of Notre Dame 4999.-
DISNEYS LION KING 2 11999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999.-
DO3D WEB SZERKESZTŐ 24999.-
DONALD'S QUACK ATTACK HIVJ
DREAMS 11999.-
DUKE NUKEM 3D 2999.-
DUNGEON KEEPER GOLD 3999.-

EARTH 2150 11999.-
EARTHWORM JIM 3D 11999.-
EF2000 TACTCOM 5999.-1999.-
EXECUTIONER 11 5999.-1999.-
EXTREME G2 9999.-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999.-
F/A 18 HORNET 3.0 4999.-
F/A 18E SUPER HORNET 11999.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 HIVJ
F1 MANAGER 2000 HIVJ
FA Premier League MANAGER 2001 9999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001 9999.-
FAMILY GAME PACK 9999.-
FIELDS OF FIRE 11999.-
FIFA 2001 HIVJ
FLASHBACK 3999.-
FLEET COMMAND 3999.-
FLIGHT SIMULATOR 95 9999.-
FLUX 2999.-999.-
FLY 11999.-
FLYING CORPS GOLD 4999.-
FORCE 21 11999.-
FORD RACING 11999.-
FREESPACE BATTLE PACK 7999.-
GAME MANIA 3 9999.-4999.-
GAME MANIA 4 9999.-4999.-
GET MEDIEVAL 6999.-
GEX 3D 3999.-
GRAND PRIX 3 9999.-
GRIM FANDANGO 10999.-
GULF WAR 11999.-4999.-
GUTS & GARTERS 9999.-1999.-
GYEREK JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
HARDWAR 11999.-4999.-
HEART OF DARKNESS 2999.-
HEROES OF M&M COMPENDIUM 11999.-
HEXPLORE 11999.-
Hidden & Dangerous - Fight for Freedom 4999.-
HOGS OF WAR HIVJ
HUNTER HUNTED 4999.-2999.-
IWAR 11999.-2999.-
IMPERIUM GALACTICA II 7999.-
INTERNATIONAL FOOTBALL 2000 9999.-
INVICTUS 9999.-
JAGGED ALLIANCE 2 9999.-
JOHNNY BAZOKATONE 1999.-
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY HIVJ
KISS PSYCHO CIRCUS 11999.-
KLÁNOK 9999.-
LARRY CASINO 7999.-
LEGO CREATOR 6999.-
LEGO LOCO 6999.-
LEGO RACERS 9999.-
LEGOLAND 10999.-
LEMMINGS 3D 4999.-
LIATH 7999.-
LODERUNNER 2 4999.-
LUCKY LUKE 7999.-
Magic Carpet: Hidden Worlds 4999.-999.-
MAXIMUM ROAD RACE 3999.-
MESSIAH 9999.-
Mickey Mouse Computer KIT 9999.-4999.-
MIG ALLEY 9999.-
MIGHT & MAGIC VII 11999.-3999.-
MIGHT & MAGIC VIII 9999.-6999.-
MODERN WARFARE Collection 11999.-
MONACO GP 2 9999.-
MONOPOLY TYCOON HIVJ
MOTORVERSENY GYŰJTEMÉNY 1999.-
MUSIC STUDIO GENERATION 5 11999.-
NASCAR PINBALL 5999.-
NAVY STRIKE /H 4999.-1999.-
NBA BASKETBALL 2000 (FOX) 9999.-6999.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 9999.-
NHL 2001 9999.-
NO RESPECT 9999.-2999.-
NOCTURNE 11999.-
NOTHING BUT ACTION 3999.-
NOX 9999.-
OUTCAST 9999.-
OUTPOST 2 3999.-
OVERBOARD 1999.-
PACIFIC WARRIORS HIVJ

PANDEMONIUM 2 4999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999.-
Panzer General III Scorched Earth 11999.-
PATRIOT 4999.-
PGA TOUR GOLF 486 4999.-1999.-
PHARAOH 7999.-
PIZZA CONNECTION 2 HIVJ
PLANE CRAZY 4999.-2999.-
POOL SHARK 11999.-
POPULOUS Undiscovered Worlds 7999.-
PREMIER MANAGER 99 5999.-
PRO FISHING 3D 7999.-
PRO HOCKEY 95 3999.-
PSYCHO PINBALL 3999.-
QAD 9999.-1999.-
RALLY BAJNOKSÁG 3999.-
RALLY CHAMPIONSHIP -MOBIL 1 9999.-
RAYMAN 4999.-
RED JACK 11999.-4999.-
RIDING STAR 10999.-
ROAD WARS HIVJ
ROLAND GAROSS TENNIS 3999.-
SABRE ACE 1999.-
SANITY AIKEN'S ARTIFACT HIVJ
SANITY HIVJ
SCORCHED PLANET 1999.-
SECRET OF THE CASTLE 5999.-
SENSIBLE GOLF 7999.-1999.-
SETTLERS III -Quest of Amazons 9999.-
Seven Kingdoms II -The Frythan Wars 9999.-
SHADOW COMPANY 9999.-
SHATTERED LIGHTS 9999.-2999.-
SHOCKWAVE ASSAULT 11999.-2999.-
SHOGUN TOTAL WAR 9999.-
SIM CITY 2000 /CLASSIC 3999.-
SIM CITY 3000 WORLD EDITION 9999.-
SIM PARK 3999.-
SIMS LIVIN' IT UP 6999.-
SIMS 9999.-
SKULL CAPS 9999.-4999.-
SMALL SOLDIERS Globotech Design 4999.-
SOLDIERS AT WAR 9999.-
SPECTRE VR 5999.-
SPEED BUSTERS 11999.-
SPEED HASTE 4999.-
SPORT JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE 1999.-
SQUAD LEADER HIVJ
STAR COMMAND Revolution 11999.-2999.-
STAR TREK NEW WORLDS HIVJ
STAR WARS BEHIND THE MAGIC 11999.-
STAR WARS EPISODE I Pod Racer 11999.-
STAR WARS Force Commander 11999.-
STAR WARS PHANTOM MENACE 11999.-
STARSHIP TROOPERS HIVJ
STARSHOT 7999.-2999.-
STRATÉGIA JÁTÉKOK Gyűjteménye 1999.-
Street Wars Constructor Underworld 11999.-
STRIKE COMMANDER 4999.-
STUNT GP HIVJ
SUDDEN STRIKE HIVJ
SUPER BUSY 9999.-
SUPERCARS International 2999.-1999.-
SYRAH 9999.-1999.-
TAROT 4999.-1999.-
Teen M. Ninja Turtles Movie CD 4999.-1999.-
TENKA 1999.-
TERVEZZ ÉS ÉPITS 4999.-
TEST DRIVE 5 7999.-4999.-
THEME PARK WORLD 9999.-
THIEF II 5999.-
TIGER WOODS PGA TOUR 2001 HIVJ
TIGGER'S HONEY HUNT HIVJ
TIN TIN IN TIBET 9999.-
TOCA 2 4999.-
TOCA 6999.-
TOMB RAIDER IV 6999.-
TOONSTRUCK 4999.-1999.-
TOP SHOT 7999.-
Total Annihilation KINGDOMS 11999.-7999.-
TRAIN TOWN 7999.-
TUNNEL B1 9999.-1999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 11999.-4999.-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/00 2999.-

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1999.-
UEFA EURO 2000 9999.-
ULTIMA 8 - PAGAN /CLASSIC 4999.-
ULTIMATE LEMMINGS 4999.-1999.-
UNREAL 2999.-
UP WORDS 4999.-1999.-
URBAN CHAOS 11999.-
URBAN RUNNER 4999.-
ÚTNYILVÁNTARTÓ RENDSZER 14999.-
ÜGYESSÉGI Játékok Gyűjteménye 1999.-
V RALLY 2 9999.-
VIRTUAL KARTS 4999.-
VIRTUAL POOL 2 11999.-
VIRTUAL POOL 3 HIVJ
WACKY RACES 7999.-
WAR BREEDS 9999.-4999.-
WARCRAFT II 2999.-
WARHAMMER PACK 11999.-4999.-
WARWIND II 11999.-
WILD WILD WEST 9999.-
WORMS ARMAGEDDON 4999.-
X COM INTERCEPTOR 2999.-
X MEN APOCALYPSE 5999.-2999.-
X WING ALLIANCE 11999.-
X WING VS TIE FIGHTER 9999.-
XENOCRACY 11999.-2999.-

EZT VEDD MEG!

1944 ACROSS THE RHINE 1999.-
ADDITION PINBALL 1999.-
ADMIRAL SEA BATTLES 1999.-
AIRPORT INC. HIVJ
APACHE LONGBOW 1999.-
ARMY MEN IN SPACE 2999.-
ARMY MEN 1999.-
ATOMIC BOMBERMAN 1999.-
BROKEN SWORD 2 1999.-
BROKEN SWORD 1999.-
CANNON FODDER 1 & 2 HIVJ
CIVILIZATION 1999.-
COLONIZATION 1999.-
DARK COLONY HIVJ
DEATHTRAP DUNGEON 1999.-



EASTERN FRONT 2 HIVJ
FLIGHT UNLIMITED II 1999.-



1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

FLY! HIVJ
GRAND THEFT AUTO 2 HIVJ
GRAND THEFT AUTO 2999,-
HIDDEN & DANGEROUS HIVJ
International RALLY CHAMPIONSHIP HIVJ
MIGHT & MAGIC VI 1999,-



MONTEZUMA'S RETURN HIVJ
MYTH THE FALEN LORDS 1999,-
RAILROAD TYCOON 2 HIVJ
REQUIEM 1999,-
SCREAMER RALLY 1999,-
SCREAMER 1999,-
SPEC OPS 2 US Army Green Berets HIVJ
SPEC OPS RANGER ASSAULT HIVJ
TERRACIDE 1999,-
TOMB RAIDER 1999,-



TOONSTRUCK HIVJ
TOUCHE 1999,-



UFO ENEMY UNKNOWN 1999,-
VIVA FOOTBALL HIVJ
WARCRAFT 1999,-
WORMS 1999,-

SOLD-OUT CD-ROM JÁTEKOK

ACTUA SOCCER 1999,-
ARCHIPELAGOS 2000 2999,-
BALDIES 1999,-
BENEATH A STEEL SKY 1999,-
CANNON FODDER 1999,-
CANNON FODDER 2 1999,-

Champ Manager 2/F-16/J.W. Snooker 3999,-
CONSPIRACY 1999,-
CREATURE SHOCK 1999,-
FLIP OUT! 1999,-
GOAL! 1999,-
HAND OF FATE 1999,-
JIMMY WHITE SNOOKER 1999,-
LURE OF TEMTRESS 1999,-
MANIC KARTS 1999,-
PRAY FOR DEATH 1999,-
SENSIBLE GOLF 1999,-
SLIPSTREAM 5000 1999,-
SUBWAR 2050 1999,-
THE REAP 1999,-
THIS MEANS WAR 1999,-
THREE LIONS 2999,-
Toonstruck/Actua Soccer/Cannon Fodder 3999,-
VIRTUAL GOLF 1999,-
VIRTUAL KARTS 1999,-
WORMS REINFORCEMENTS 1999,-
Worms/Atomic Bomberman/Screamer 3999,-
ZOO! 2 1999,-

CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

GODS 1999,-
GRAND PRIX 1999,-
LORDS OF THE REALM 1999,-
MAGIC POCKETS 1999,-
XENON II 1999,-

E GAMES CD-ROM JÁTEKOK

01 COLLECTORS EDITION 3999,-
3D ASTRO BLASTER 3999,-
3D CUBE HOPPER 3999,-
CARD Classic & SOLITAIRE Gold 3999,-
CRAZY DRAKE 3999,-
CROSSWORDS & PUZZLES 3999,-
GALACTIC INVASION 3999,-
GALACTIC PATROL 3999,-
GALAXY OF GAMES 1&2 3999,-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS 3999,-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR 3999,-
TUNNEL BLASTER 3999,-

JÁTEK ÉS AKCIOFIGURÁK

COW AND CHIKEN
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG. 999,-
SQUIRTERS 1499,-

HANNA BARBERA COLLECTIBLES
MINIATURES 999,-
COW AND CHIKEN ACTION FIG 1999,-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG 1999,-
DEXTERS LAB ACTION FIG 1999,-
DANDM ACTION FIG 1999,-
YOGI ACTION FIG 1999,-
TOP CAT ACTION FIG 1999,-
HKP ACTION FIG 1999,-

CRASH BANDICOT SORTIMENT I.
CRASH JET PACK 2999,-
CRASH JET BOARD 2999,-
COCO BANDICOT 2999,-
KOMODE MOE 2999,-
DR. NEO CORTEX 2999,-

CRASH BANDICOT SORTIMENT II.
CRASH DEEP DIVE 2999,-
CRASH HIGH FLYING 2999,-
COCO WAVE RIDER 2999,-
DINGO DILE 2999,-
N. GIN 2999,-
N. TROPY 2999,-

MORTAL KOMBAT

SEKTOR 1999,-
KITANA 1999,-
JOHNNY CAGE 1999,-

BEATLES YELLOW SUBMARINE
GEORGE 3999,-
RINGO 3999,-
PAUL 3999,-
JOHN 3999,-

MOVIE MANIACS
SCREAM 4999,-
CHUKY 3999,-
THE CROW 4999,-
PSYCHO 3999,-
PUMPKINHEAD 3999,-
HALLOWEEN 3999,-
FREDDY 3999,-
LEATHERFACE 3999,-
JASON 3999,-
SPECIAL EDITION Freddy vs. Jason 7999,-

SIN CITY
MARV 3999,-
DEATH ROW MARV 6999,-

ZENÉSZEK
ROB ZOMBIE 4999,-
ALICE COOPER 4999,-

DUKE NUKEM
DUKE NUKEM 2999,-

SPAWN DARK AGES 11
THE SKILL QUEEN 3999,-
HORRID 3999,-
BLACK KNIGHT 3999,-
OGRE 3999,-
THE RAIDER 3999,-
SPELLCASTER 3999,-

SPAWN SORTIMENT 13
CURSE OF THE SPAWN 2 3999,-
ZEUS 3999,-
HATCHET 3999,-
MEDUSA 3999,-

SPAWN SORTIMENT 14
SPAWN THE BLACK HEART 3999,-
THE NECROMANCER 3999,-
IGUANTUS AND TUSKADON 3999,-
VIPER KING 3999,-
MANDARIN 3999,-
TORMENTOR 3999,-

SPAWN TECHNO 15
CYBER SPAWN 3999,-
IRON EXPRESS 3999,-
STEEL TRAP 3999,-
WARZONE 3999,-
GRAY THUNDER 3999,-

SPAWN SORTIMENT 17
TIFFANY 2 4999,-
CLOWN 2 4999,-
MALE BOLGIA 2 4999,-
AL SIMMONS 4999,-
MEDIEVAL SPAWN 2 4999,-
SPAWN 5 4999,-



QUAKE SORTIMENT I.
MAJOR 2999,-
ATHENE 2999,-
IRON MAIDEN 2999,-

SLEEPY HOLLOW
THE HEADLESS HORSEMAN 3999,-
ICHABOD CRANE 3999,-
THE CRONE 3999,-
The Headless Horseman BOXSET 7999,-

METAL GEAR SOLID
SOLID SNAKE 3999,-
MERYL SILVERBURGH 3999,-
LIQUID SNAKE 3999,-
REVOLVER OCELOT 3999,-
PSYCHO MANTIS 3999,-
SNIPER WOLF 3999,-
VULCAN RAVEN 3999,-
NINJA 3999,-

THE SIMPSONS
BART SOFT 4999,-
HOMER SOFT 4999,-
MINIBLISTER 499,-

MATRIX
AGENT SMITH 3999,-
CYPHER 3999,-
MORPHEUS 3999,-
NEO 3999,-
SWITCH 3999,-
TRINITY 3999,-

FINAL FANTASY VII
SQUALL 3999,-
QUISTIS TREPE 3999,-
IRVINE KINNEAS 3999,-
LAGUNA LOIRE 3999,-
ZELL DINCHT 3999,-
RIONA HEARTILLY 3999,-
SEIFER ALMASY 3999,-
BOX SET 1 9999,-
BOX SET 2 9999,-

TOMB RAIDER
LARA & DOBERMANN 3999,-
LARA & SHARK 3999,-
LARA & YETI 3999,-
LARA & MOTORBIKE 3999,-
LARA & TIGER 3999,-
LARA & ALLIGATOR 3999,-
LARA IN JUNGLE OUTFIT 6999,-
LARA IN AREA 51 6999,-
LARA IN WETSUIT 6999,-

DIDDY KONG RACING
BANJO 3999,-
WIZ PIG 3999,-
DIDDY KONG 3999,-

DANGER GIRL
SYDNEY SAVAGE 3999,-
ABBEY CHASE 3999,-
NATALIA KASSLE 3999,-
MAJOR MAXIM 3999,-



NHL 2001

★ ÚJRA INDUL A BULI...

SEMMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports

Kiadó: Electronic Arts

Web: www.ea.com

Minimum: P200, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: LAN, Internet

A szurkolók legnagyobb öröme októberben megint megnyíltak a tengerentúli elit-liga hoki stadionjainak a kapui. Beindult az élet a NHL-ben, az amerikai profi jégkorongliga idén sem hagy minket unaikozni. Te is szeretnél beszállni? Akkor a legjobb helyen keresgélj, hiszen a NHL 2001 keretein belül jegyeket sem kell vásárolnod és ezúttal tényleg az a csapat nyerheti meg kedvenc párharcát vagy akár a Stanley Cup trófeáját is, amelyiknek te drukkolsz. Mint azt évről évre megszokhattad, ezúttal is az EA SPORTS az idegenvezető. Végre megérkezett az NHL 2001, az eddig etalonnak tartott hoki sorozat legújabb darabja, ismét az Electronic Arts égisze alatt.

Első benyomások

Az intro megtekintése után rögtön az tudatosul az emberben, hogy az EA-nél valószínűleg véglegesen áttértek a régebbi digitalizált bevezetőről a számítógépes előzetesre, idén is illetékinthetünk meg a főmenü bejelentkezése előtt. Ebben közeli kameranézetekből villantják fel a játék legmelegebb mozgásait, amely megfelelő adag az adrenalinszint növelésre, mégis én személy szerint jobban szerettem a régebbi összevágásokat, amelyek valódi meccsek leglátványosabb eseményeiből készültek. A főmenünél és a menüpontoknál egyből megragadtam a kellemes kidolgozás és a jó háttérzene. Miu-

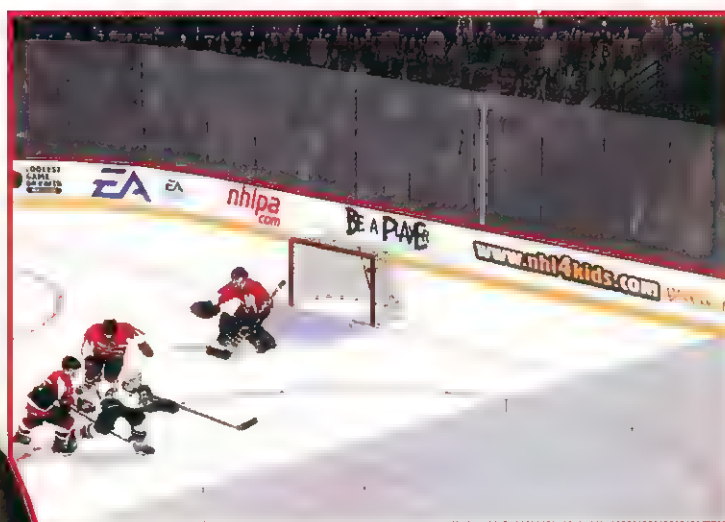
tán lejátszottam legelső kis összecsapásomat, amely legkönnyebb fokozaton nem állított megoldhatatlan feladat elé, legjobban a hangulat nyerte meg a tetszésemet, a meccs előtti felvezetők, a játékosok mímikái, a kommentátorok dumái és a bunyók. A közelebbi kameranézeteknél egyből szemet szúrt a részletes kidolgozottság is és ennek kapcsán joggal gondolhatja bárki, hogy ehhez a látványhoz megfelelő



motorral is rendelkezünk kell, de ezt a kellemetlenebb kérdést később a részletes elemzésnél fogom megválaszolni.

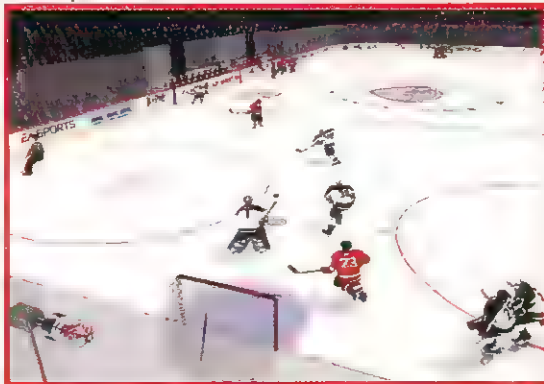
Részletesebben

A játék grafikája feljavult az előző részhöz képest: a arcvonások és a mozgás aprólékosabban lett kidolgozva, a 2000-ben még egy kicsit elnagyoltak voltak a végtagok és azok kapcsolódása egymáshoz, ezt most



kiküszöbölték és a figurák tényleg élő emberek benyomását keltik. Az EA animátorai egész tetszetős nézősereget is kreáltak, de aki nem rendelkezik egy erőgéppel legalább egy P433-as személyében ami meg van spekulálva 128 MB RAM-mal és még egy jó kis videokártyával is, az kény-

telen lesz az optimális grafikai felfestést igénybe venni és ez esetben csak egy összemossott szőnyeg fogja győzelemre buzdítani. A hanghatásokon nemigen volt mit javítani, azok tavaly is kifogástalanok voltak, a mostani speakerek is jól végzik a dolgukat: mindig reagálnak a pályán történetekre (szemben a honi kommentátorokkal) és egyfolytában nyomják a södert. Emellett morajlik a tömeg, csattannak az ütők (és néha a pofonok), csúszik a korong, fékezésnél kaparja a jeget a korong



és ha valami érdeklődés (csere, gól, kiállítás) történik, akkor a stadion hangosbemondója is megszólal. A legjobban természetesen a gólt jelző szíréna tetszett (talán nem véletlenül). A mozgás nagyon el van találva, a korisok tényleg csúsznak a jégen, és csak lassabban tudnak megfordulni (akár a valóságban). A bodycheck után úgy borulnak, mint a homokzsák és a következő extrák is helyet kaptak: a játékosok mutogatnak egymásnak, néha összeugranak, és a kapus bosszankodik egy bekapott gól után. A játékmódok



közül választhatunk egy szimpla mérkőzést, bajnokságot az általunk összeállított csapatokból vagy az


A kezelhetőség

A kezelhetőség egy sportjáték legfontosabb vizsgálati tárgya, hiszen

ha játszhatatlan, semmit sem ér a gyönyörű megjelenítés és oda a játékelmény is. Szerencsére ebben a kategóriában is jól vizsgázott a NHL 2001, jól játszható, de nem könnyű. Ezt arra értem, hogy csak gyengébb fokozaton jelent gyerekjátékot megterhelni az



NHL csapataiból, de rögtön kez-
 hetünk a rájátszásban is vagy
 gyakorolhatjuk a büntetőütést. Az
 Internettel rendelkezőket se felejtet-
 ték el, kétféle hálózati ligába is be-
 lehet szállni a játékban. Akár csak
 tavaly most is kreálhatunk a kedvenc
 játékosainkból egy fantáziacsapatot,
 de bármilyen bajnokságot elkezdve,
 akár el is lehet adni vagy cserélni
 a gyengébbben teljesítőket, szóval
 szabad kezünk van az összeál-
 lításoknál, de ha ez sem lenne
 elég, változtathatunk még a taktikán
 is. Örömmel nyugtáztam, hogy a
 jól ismert tengerentúli klubcsapatok
 között rajtolt két újonc a Colomus
 és a Minnesota is helyet kapott a
 játékban és most már nem csak
 az amerikai All-Star és a világ
 jobb jégkorong-válogatottjai vannak
 jelen, hanem gyengébb országok
 összeállításaisal is találkozhatunk.
 Segítségként egy külön menüpont-
 ban kapott helyet taktikai alakzatunk
 átállítása és itt tekinthetjük
 meg és állíthatjuk be
 a legkülönfélébb táma-
 dási variációkat is.



ellenfél
hálóját 5-6
góllal, a
komolyabb
nehézségi
szinteken
már igen-
csak meg kell
szenvetnünk,
hogy többször is be
tudjuk kaparni a pakkot.
Négy funkció billentyűt oszt-
hatunk ki a klaviatúrára
vagy a joypadunkra: ha
nálunk van a korong
lőhetünk, passzolhatunk,
intelhetünk vagy

cselezhetünk. Ha nem mi birtokoljuk, akkor az emberváltás mellett három lehetőségünk van még arra, hogy újra a magunkénak tudhassuk a góllövés elengedhetetlen eszközét, mellesleg ezekkel lehet a kedvenc megmozdulásaimat prezentálni. Az elsővel egy kiadós bodycheck keretében lehet ártalmatlanná tenni az ellent, míg a másodikkal egy hasonló, de brutálisabb rácsúszással oszthatjuk ki a 8 napon túl gyógyuló sérüléseket. A harmadik a hagyományos bottal történő korongszerzés. Az első két támadási módnál fontos, hogy megfelelő lendülettel „szerezljük” az ünneprontóinkat, különben túl hamar magukhoz térnek. Még az is idevág, hogy az ilyen belemenésektől pöc-

zaton bizhatunk igazán. A védekezés talán egyszerűbb feladatnak bizonyul, hiszen itt csak a szerelés feladatát kell tökéletesen megoldanunk, lévén a kapusunkat a gép irányítja. Aki akarja, magára vállalhatja a hálóőr szerepkörét is, de ez nem olyan hálás feladat, így hamarabb bekaphatunk olyan szemfüles találatokat is amiket robotkapusunk valószínűleg kifogna.

Összességben

A játék igen kellemes szórakozást nyújt a sportkedvelőknek. A grafika lenyűgöző és teljesen bele tudja magát élni az ember a hangulatba is. A cég ezúttal is adott arra, hogy minden apró kis részlet megfelelően



legyen kidolgozva és nemigen tudok igazi negatívumokat felhozni, hacsak nem a góllítés nehézségét és a nem annyira tetszetős intrót. A poén szintjén meg lehet még említeni, hogy az EA Sport nem követte az új trendet, így nem került billentyűkiosztásra a hátulról bottal támadás (általában fejre), vagyis az a mozdulat mely a tavalyi szezonban nagyon népszerűvé vált a brutálisabb játékosok körében. Azt hiszem a tömegverekedésben is csak a jövőben bízhatunk. Mindettől függetlenül ez a jelenlegi legjobb hoki program és egyben az egyik legjobb sportjáték is.

Ago

külcsín/belbecs[illegible]

summa summarum

Az idei hoki-idény jól indult az
Electronic Arts-nál...

végítélet
89%

Teljes magyar nyelvű program

3D grafika

Stratégia

Izgalom

...és Te...

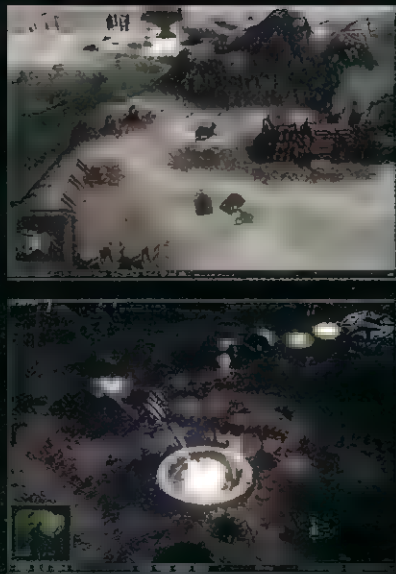
Októbertől
nincsenek örök...

© 2000 by TopWare Interactive AG

Magyar kiadás: TRAVELBOX-Hungária Kft.

3201 Gyöngyös, Pf. 310. Tel: 37/315-905 Fax: 37/504-086

www.travelbox.hu tbb@interinet.hu



EARTH
2150
iHOLD
HADMŰVELE

" Egyedi darab a 3D-s stratégiai játékok köz

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

EGY ÚJRA, AMIKEN MINDENT MEGTALÁL SZÉ A KONZOLRÓL!



576 Konzol a megszállott játékosok magazinja.

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rőzsaszín utalványon küldöd a pánt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**,

akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Következő számunk tartalmából:

Spyro Year of Dragon (PS)
Driver 2 (PS)

Alien Resurrection (PS)

Chrono Cross (PS)

Medal of Honor

Underground (PS)

Silent Scope (DC)

Blue Stinger (DC)

18 Wheeler (DC)

Jedi Power Battles (DC)

Mario Party 2 (N64)

EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az
576 Konzolra, 5760,-Ft-ért,
tíéd lehet további **6** általad kiválasztott
korábbi számunk!

Előfizetéssel megrendelem az **576 Konzol** című,
havonta megjelenő folyóiratot példányban,
..... hónaptól, egy évre, 5760 Ft-ért.
Az előfizetés díját postai utánvétellel, az ajándékba kapott
6 korábbi szám átvételekor fizetem ki.

Név:.....
Cím:.....
E-mail:.....

Ajándékba a
....., számokat kérem. Ha pedig valamelyik már nem
lenne meg, akkor a számok egyikét.

A kitöltött szelvényt a következő címre
kérjük visszaküldeni:

576 KByte (Comgame Kft.)
1389 Budapest Pf. 132

Ha Ha Ha – olcsóbb, mint valaha

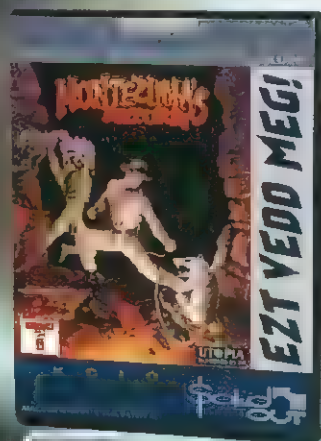
Ha unod a másolt CD-t, de nincsenek tízezreid...

Ha a gépedre is költenél egy keveset...

Ha egyszerűen csak egy jó programra vágysz...



2999,- **EVM** 2999,-



1999,-

1999,-

EZT VEDD MEG!

NOVEMBERTŐL AZ ÚJ MEGJELENÉSEK MÁR DVD CSOMAGOLÁSBAN!

EZT VEDD MEG!



1944



Admiral Sea Battles



Addiction Pinball



Army Men



Apache Longbow



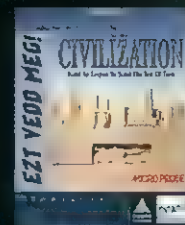
Atomic Bomberman



Broken Sword



Broken Sword II



Civilization



Colonization



Dark Colony



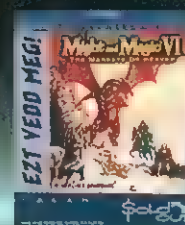
Deathtrap Dungeon



Flight Unlimited II

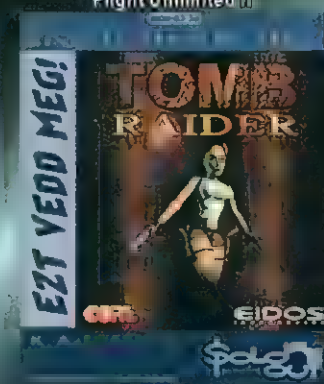


Rally Championship



Might & Magic VI

1999, -



Tomb Raider

1999, -



Myth: The Fallen Lords



Requiem



Screamer



Screamer Rally



Spec Ops



Terracide



Touché



Warcraft



Worms



UFO

Decemberig várható megjelenéseink:

- Airport Inc.
- East Front 2
- Fly!
- Grand Theft Auto 2
- Hidden & Dangerous
- Railroad Tycoon 2
- Spec Ops 2: Green Berets



VYRUZ

★ Csókolom! Tetszenek lövős progit árulni?

SEMELY/IGAZDÍTVÁNY

Fejlesztő: Chili Con Valley
 Kiadó: C2V
 Web: www.chiliconvalley.com
 Minimum: P200, 32 MB RAM
 Ajánlott: P266, 64 MB RAM
 3D kártya: D3D
 Multiplayer: —

2030 — Föld. A Világ irányítása az Untel Birodalom kezében összpontosul. Rendőrség, haderő, Giganet, lakosság — s még több is — a Birodalom kontrollja alá esik. Ám egyetlen harci prototípus, a Vyrüz még mindig ellenáll. Ragadd magadhoz az irányítást s küzdj egy sosem látott erejű CPU ellen.

Mentségemre legyen mondva, hogy ez a szokatlan méretű fantáziatárlanságot, valamint diszkrét minimalizmust felvonultató kerettörténet — mert bizony ez az volt — nem az én agyszüleményem, hanem annak a négyesorosnak a lehető leghűbb fordítása, mely a játék elindítása után azonnali képen is törli a gyanútlan jüzet.

Aztán beindul egy egészen frankó kis animáció, melyben közelebből is megcsodálhatjuk az ultraelszánt pilótát, amint végigszáguldozik a Vyrüz prototípusa a helyi nevezetességek körzetében.

Aztán csakhamar kiderül: fölösleges a sztori nivótlan-ságán lovagolni, hiszen a Vyrüzba pattanva egy szempillantás alatt levágható a felállás: vagyunk mi, és az Untel Birodalom galád hívei. (Ergo a Föld lakossága.)

A feladat egyrészt igen egyszerű, valamint rámutat a progi klasszikus műfajiságára is:

Kill'em All!

Hogy mihez kezd

majd a kissé vitaminhiányosnak tűnő pilóta, miután az eszményi happy end dicsfényében pózolva visszatekint a leírt bolygóra, optimális esetben még fel is kelti érdeklődésünket.

Ha pedig a grandiózus „halomra-lövéldözöldsi” még némi esztétikummal is párosul, az már több mint jó.

De tessék mondani: párosul?

Nos hát, a Vyrüz készítői — akik egyébiránt Francia illetőségű urak — az izometrikus megvalósítást alkalmazták, mely segítségével több tucat impresszív méretű térképet alkottak meg. Ezen térképek mindegyike rendelkezik néhány közös vonással, ezek pedig

: tele van-

nak leirtásra váró Gonoszokkal, extrákkal, illetve van kijáratuk, melyen keresztül a soron következő térképre juthatunk.

Az objektívák tehát — Isten-

Az egyes modellek szintén teljesen korrekt munkák.

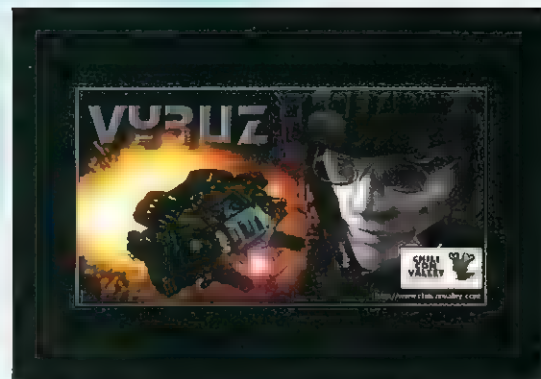
Hosszas elmélkedések után úgy határoztam, ennek megerősítésére el is hintek egy képet a Vyrüzről.

Igen ám, csak hogy a szűkösködőre vett figura alaposan lerontja a már játékban ábrázolt modellek sprite-verziójának hitelességét. A talán túlzottan is erős kompresszió hála szegénykék amúgy is elvesztik vonzerejük jelentős részét már a fele-
 úton, ám az még szomorúbb, hogy a fejlesztők restek

vol-

tak a meggyőző, folyamatos animációhoz szükséges pozíciókban lerenderelni őket. Az

egyetlen kivétel a Vyrüz prototípus — na, azt lekapták vagy 360 oldalról. Ezek után mindenkinek ajánlom egy tank gyötrelmes vergődésének hosszabb tanulmányozását — valósággal lólépésben közeledik a szerencsétlen. (És még mekkorákat van képe durrogatni! ☺) Ez a fajta fukarkodás már csak azért sem nézhető el, mert a fejlesztőknek nem is kellett a szó szoros értelmében animációkat készíteniük, elvégre az egyes egységek csak forognak, s lónek. No és persze



nagyokat pukkannak, maguk mögött hagyva egy „különleges effektus”-ként deklarált fekete pixelhányadé-
 kot. Laza.

Most akkor ez nem tökő?

A helyzet korántsem ilyen gyászos, mert van a játéknak két igen előnyös jellemzője: egyrészt meglepően nehéz, másrészt rendelkezik azzal a tulajdonsággal, melynek birtokában egy shoot'em up már nyugodt szívvel battyoghat vissza az öltözőbe a fellépés után, nevezetesen: muszáj újra és újra próbálni.

„Nehéééé?! Haha, micsoda béna csávó, há' lőni se tud?! — kérdez-ném én, ha olvasnám magam.

Nos, a lövéldözgetés még sima ügy, ám a térképekről elmondható, hogy felépítésük valamint a kulccsal nyitandó ajtók révén — lássatok csodát! — némi stratégiázást is be kell dobunk a leirtásukhoz.

Arra persze senkinek sem érdemes számítnia, hogy képtelen lesz érvényesülni a főbb stratégiai alapvetések ismerete nélkül, de kétségtelenül vitális mértékben befolyásolhatja eredményességünket pusztán az, hogy mely útvonalon kezdjük meg a térkép leradírozását.

Az irányítás mindemellett kényelmesnek mondható: egérrel, a billentyűzetről, sőt — minden bizonnyal csak a nosztalgikus lelkek kedvéért s öröme — még joystickkal is navigálhatjuk a roppant Vyrüzt.

Mivel a prototípus lenne az az objektum, melyet a játékkal töltött



nek hála — valóban nem mutatnak túl a műfaj sajátosságain — leszámítva némi kulcsvadászatot, illetve kódkeresősdit.

A grafikus motor képességeit illetően sajnos már első blikkre ajakbiggyesztést kell produkálnunk. Maximum 640x480 -as felbontás, 16 bittel. Hát szabad ilyen 2000 -ben, gyerekek?! Lássuk mi az, ami van: a készítő becsületére legyen mondva, hogy minden térképhez saját arculatot s elemeket gyártottak, ily módon fojtva el az efféle eredeti stufoknál gyakran jelentkező monotonitás érzetét.





idő során a legtöbbet van szerencsénk/szerencsétlenségünk szemlélni, tekintsük is át főbb jellemzőit.

Bonyolódik a szint

Na most adott felül két csik, ugyebár. A gyakorlottabb játékosok csakhamar ráébrednek, hogy a felső, vörös csik ad tájékoztatást a pajzsok állapotáról, míg az alsó a Vyrus energiáját mutatja velünk — mely, ha a pajzsok lefogyása után nullára csökkenne — úgy bizony még a prototípus is megpukkan. A térképek vitális alkotóelemei a szétlöhető, sőt mi több: szétlövedő ládarengerek, hiszen szétmortalizálásuk révén jutunk hozzá az elmaradhatatlan extrákhoz, melyek közül egyik — másik kifejezetten ötletes darab.

A teljesség igénye nélkül van itt: láthatatlanná tevő, triplát lövő, sőt időlassító extra is, ám a program nem fukarkodik a nyavalyás antiextrákkal sem, melyeket az ember — lévén az antiextra is extrának tűnik — annak rendje s módja szerint fel is vesz, mert nem kétséges előtte, hogy az a kérdőjel rejti a pálya legmonumentálisabb ágyúját... aztán csak les, mikor a program közli, hogy „XTC!” és a prototípus vagy tíz másodpercen keresztül produkál eszement száguldást, a vidék állaga pedig átmegy cseppfolyósba.

Pánikra semmi ok: akárcsak az extrák, a kitolások is múlandóak. Kicsit unfairnek érzem, hogy az igazán jól használható extrák

Nyolc féle szakszerkezet áll rendelkezésünkre, az alapnak számító miniguntól egészen a Daikatanás discos mintájára viselkedő körfűrészig. Az igazán szigorú lézergyűkkel s plazmaköpetekkel fűszerezve az

kétségtelenül megfelel, hogy irtogassunk alatta — annak ellenére is, hogy inkább nyugis, mint adrenalinpumpáló a szerző megközelítése.

Effektek terén az mondható el, hogy a gépágyúnak gépágyú, a rakéta indításnak rakéta indítás hangja van.

Elegáns megoldás, hogy a minigunnal való bőséges golyózáporoztatás végén tisztán hallható, amint a cső

„lepereg.”

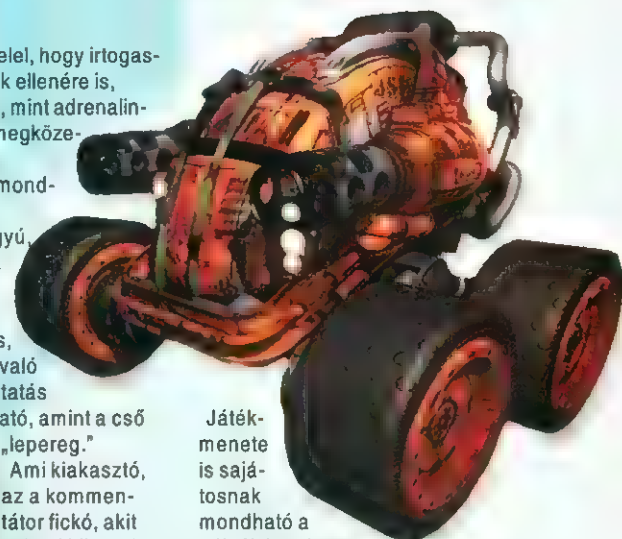
Ami kiakasztó, az a kommentátor fickó, akit valami hihetetlenül gyík orgánummal vert meg a Teremtő, ám lévén ő ezt képtelen elfogadni, buzgó ércesítgetéssel, valamint érezhető megjásztott-

Játékmenete

is sajátosnak mondható a pályák hatalmas mivoltának hála. Egyedül a grafika tart a mai szemmel már kritikán alulinak mondhatóhoz, s ez bizony nem jó ajánlólevél afféle Expendable kaliberű — tegyük hozzá, korosabb — vetélytársak árnyékában.

Miért nincsenek legalább szimulált fények? Magasabb felbontás? Ne adj Isten, rombolhatóbb terep.

És talán néhány anyukát sikerül



arzenál már kellően színesnek s hatásosnak tűnik — tehát a játék fegyver felhozatala s kínálata egyaránt tetszetős.

Az egyes térképek teljesítése mellesleg a tűzpárbajok szintjén sem olyan egyszerű. A készítőik igen sunyi módon építkeztek, s a lehető legpimaszabb trükkökkel használják ki a nehézkes oldalazás minden átkát.

Ékes példa rögtön a harmadik térkép közvetlenül lift előtti, izléstelen számú gépágyúval bevédett terme. Ott is van a fotón, lehet őt megnézegetni.



Zene és effektek

Egy bizonyos Toy nevű fickó munkáját hallhatjuk a háttérben dübörögni. Korrekt, ám némileg fáradt technó

zene, noha akad benne egy-két igen

izgalmas megoldás is. Arra mindenesetre



sággal mondogatja a magáét.

Rádásul pillanatokon belül elkezd heveskedni, amint megszüntetjük a hajó irányítását.

„Hőööő... mire vááááársz?! — feletőbb durva és irritatív.

Izlés dolga

Összességében a Vyrus minden kitételnek megfelel, melyek egy böcsületes shoot'em up-ot jellemeznek.

majd megbotránkoztatnom, de egy kis ketchup sem ártott volna.

Külön öröm, hogy egy mentést követően nem tudjuk újra kezdeni az adott térképet. Ha ez tudatos, akkor gratulálok, ha pedig bug, akkor egy vállveregetés is jár mellé.

Gy. Z.



használati ideje úgy 5-6 másodperc, míg egyes kitolások közel 20 másodpercig szórakoztatnak minket. Ez viszont tényleg nem tökjő.



külsin/belbecs

LATVANYOSSÁG	□□□□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	□□□□□□□□
SZAVATOSSÁG	□□□□□□□□
ZENEBOJNIA	□□□□□□□□

summa summarum

Értjük mi, értjük...

végítélet

69%

THE BLAIR WITCH PROJECTS VOLUME ONE: RUSTIN PARR

★ JOBB FÉLNI, MINT ÉLNI HAGYNI...

SEMELELYI ISGAZOLVANY

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Take2
Web: blairwitch.godgames.com
Minimum: P-II 300, 64 MB RAM
Ajánlott: P-III 500, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

1941. Október eleje, Anglia, valahol egy sziklaüreg mélyén.

A Kínai egy székben ült háttal az íróasztalnak, szájában vékony pipa égett.

— Gondolja, hogy jó ötlet pont őt odaküldeni? — kérdezte.

A fekete szemkötős férfi a kivetítő előtt állt, majd lassan a vállát vonogatva megfordult.

— Lehet, hogy igen lehet, hogy nem. Ki tudja?

— Csak azért kérdeztem, mert nem vagyok teljesen biztos Stranger ama kijelentésében, hogy ez afféle gyerekjáték és egy kezdő számára éppen ideális feladat.

Néhány pillanatig csend honolt a kis szobában, szinte robajként hatott a szoba sarkában álló antik óra csendes kattogása.

— Maga nagyon jól tudja, hogy nem áll módunkban válogatni az eléünk kerülő feladatok között! Napról napra, óráról órára növekszik a káosz ereje és a megfejthetetlen esetek száma is a háromszorosa a múlt években regisztráltaknak. Azzal remélem, egyetért, hogy nem bízhatunk minden esetet Stranger-re és Svetlanara. Már így is kiütköztek rajtuk a figyelmeztető jelek. Emlékezzem, hogyan vesztítettük el három évvel ezelőtt Bob-ot. Ezek az esetek felfalják, és elevenen eleméztik az ember józan esztét. Ha mindent a szabályzat szerint végeznénk, akkor legfeljebb két évig lehetne egy emberünk szolgálatban. Stranger ennek ellenére majd nyolc éve állt a

Spookhouse szolgálatába. Mégis azt kell mondanom, nem azért küldjük Hollidayt a helyszínre, mert tartok Stranger elmeállapotának esetleges változásától.

— Akkor mi oka van ennek az aggalyskodásnak? A jelenlegi helyzet mindenképpen megkövetelné, hogy a lehető legkeményebb emberünket küldjük a helyszínre. — A Kínai előtorta a pipáját és odaállt a szemkötős mellé.

— Stranger túlságosan brutális. Az ő valódi énje, nem a bájcsevegés és a homályos esetek nyomozgatása. Őt akkor kell bevetnünk, ha már teljesen biztosak vagyunk az ügybe keveredett civilek menthetőségében. A New York-i estnél éppen csak sikerült kimagyaráznom magunkat a helyi elöljárónál. Ezt a hibát nem követhetjük el még

tönsága? Hiszen óriási pazarlás lenne csak azért a halálba küldeni ezt a lányt, mert nem képeztük ki eléggé.

— Nyugodjon meg barátom. Ugyan nem, szokásom az ilyen, de úgy döntöttem, ellérek a szokásos taktikától, és felderítő munkába kezdek.

A Kínai arcán egy pillanatra elmélyültek a ráncok. Nála ez a felháborodás jele volt.

— Igen, igen tudom! Meg kellett volna beszélnem a vezetőséggel, és persze,



ésre. Biztos, hogy nem vették észre a helybéliek. Egyetlen napig volt ott és akkor is csak éjszaka végzett kutatásokat a területen. Ez egyben jó alkalom volt arra is, hogy kipróbálja az új asztráltest érzékelőt.

A Kínai ezúttal rezzenéstelen arccal figyelte a szemkötős férfit, arcáról semmit sem lehetett leolvasni.

— Érdekes. Nem is kíváncsi az eredményekre? — kérdezte a szemkötős, jelentős meglepődéssel a hangjában.

— Miért vágjak a szavába, mikor még a vágytól, hogy elmondhassa a tapasztaltakat?

A szemkötős elmosolyodott — talán életében először. Aztán kömörévvé vált az arca és még a hangja is megváltozott, ahogy a következő kijelentést tette.

— Rustin Parr nem egy leányálom. És ami ott történik az borzasztóbb, mint bármi az eddigi munkáink folyamán. Valamint ha már itt tartunk, én is nagyon aggódom Elspeth miatt, hogy vajon visszatér-e valaha hozzánk.

A szoba levegője keményebbé vált, mint a szikla, amelybe belevájták

A Játék

Emlékezték még a Resident Evil első részére és a hangulatra, amit ez a játék magával hordozott. Mindezt szorozzuk meg legalább négytel és máris elértük a Rustin Parr színvonalát. Az



egyszer. Néhány évig teljes inkognitóban kell maradnunk. Nem hívhatjuk fel magunkra a hatóság figyelmét.

— Mégis, honnan tudja, hogy megfelelő lesz-e az újonc biz-

önnetis, de értse meg, már így is kiutottunk az időből. Oda küldtem Svetlanát egy kis felderí-





nunk. Pontosan
ennek a z ellenté-
teként készítették
el a Austin Parr-
a Terminal Reality
programozói.

Főhősünk ezúttal egy hölgy lesz, az első részből már ismert kutatóorvos és feltaláló Elspeth Holliday. Egy igazi ízig-vérig nyomozóval lesz dol-

dum-dum golyóval felszerelve. A legjobb hatásfokát közelről adja le. Szinte széttepi az ellenfeleinket, legyenek élők vagy holtak. A sörétes puska helyett egy nagy hatótávolságú hangtompított fegyvert kapunk, mellyel a távoli célpontokat apríthatjuk. Egy továbbfejlesztett napenergia fűtőszál generátorral" is



előzetes tesztverzió megtekintésekor még csak gondolni sem mertem, hogy ilyen csodálatosan felépített történetet és játékmenetet kapok a Blair Witch Project-től. Bizonyára a legtöbbben úgy vélekedtek, hogy ez a program egy újabb bőr lehúzása lesz a Nocturne-ról, lévén a játék ugyanebben a környezetben játszódik és még a grafikai motor is hasonló. Bártran mondom, aki erre fogadott az bizony tévedett. A Rustin Parr nem követi a Nocturne kevés logikával, de annál több brutális akcióval megtűzdelt játékmenetét. Sokkal inkább hasonlít egy mesteri Hitchcock filmre, amelyet megfűszereztek egy nagyszerű történettel és a lehető legtöbb feszültséget kínálójátékélménnyel.

A Spookhouse nyomozóiroda a misztikus és felderíthetetlen bűnesetek felkutatása mellett, a világunkba betörő sátáni gonosz ellen vette fel a küzdelmet, még valamikor az 1800-as évek végén. Ebben a korszakba mindig azok az emberek kerültek be, akik hitték a gonosz létezésében és nem ijedtek meg a saját árnyékuktól. Ennek a nyomozóirodának az egyik legendás alakja Stranger, a mindig napszemüvegben és hosszú ballonkabátban járó férfi, akit a háta mögött csak „démonvadászként” emlegetnek. Stranger nem a szavak embere. Előbből, azután a maradványokból megpróbál rájönni, vajon kit vagy mit áprított fel. Nem hiába kerestek az iroda vezetői egy másik ügynököt a soron következő feladatra. Itt ugyanis nem lesz elég löni, elő kell vennünk a mentális képességeinket is, ha szeretnénk tisztán látni az eseményeket. Aki játszottak az előző résszel, azok emlékezhetnek, hogy a játék inkább az akcióra volt kihelyezve és nem a logikai és nyomozói munkára kellett beleszakad-



gunk, aki mindig megpróbál a dolgok mögé látni, és úgy előrehaladni, hogy közben megfelfejtsa a különböző dolgok összefüggéseit. Ebben a játékban, a történet igen nagy szerepet kapott. Az elsődleges célunk az, hogy kinyomozzuk valójában mi történik az erdőszéli kisvárosban. Vajon tényleg igazat beszélnek a helybeliek? Igaz, hogy esténként járkal valamit a városban, amit maga a halál és a rétegés kísér? Az idők folyamán többen is eltűnnek a kis közösségből, amit a helyi rendőrség tetlenül figyel. Utolsó reményként a városha egy magát meg nem nevező személye az, aki segítséget kér a Spookhouse főnökeitől addig, amíg van élő ember. Elspeith egy gyors kiképzést követően máris az új küldetésének színterén terem, hogy szembenézzen a mindent elnyelő gonosz erőekkel.

Fegyverzetünk egy kicsivel módosult az idők folyamán (lévén, hogy majd egy év telt el a Nocturne óta) elsődleges „rendteremtőnk” a Luger 9mm-es katonai pisztoly, a legerősebb

hasznosíthatunk egyéb tárgyakat is. Az öltözőben magunkhoz vehetünk baseballütőt, vagy a rendőrségen a falról leszedhetjük a tűzoltóbaltát is, mint „gyengébb” közelharc-fegyvert.

Megemlíendő még az asztrálestérzékelő, ami hasonlóan működik, mint a mozgásdetektor, csak itt a test vagy szellem kisu-gárzása hozza működésbe az eszközt.

A játékmenetben mindenről megjegyzéseket készítnék (automatikusan), aztán ezeket analízálva juthatunk el a végkifejletig. Már az első pályánál beleszerettem a programba. Minden egyes feszültséggel teli résznél elkezd viszketni az ember feje teteje, és már csak azt várja,

fel-
szerelnek
minket. Ez tulaj-
donképpen a na-
fény spektrumával
azonos, gerjesz-
tett fénysugár-
kilövéseére képes
fegyver, mellyel a
különböző vámpír-
teremtmények
ellen vehetjük fel a
küzdelmet. Végig-
járva a pályákat
felszedhetünk és

mikor robban be valami szörnyűség a képernyőre. A fekete humor is helyet kapott a játékbán, ugyanis a figyelemesebbek rögtön az első pályán találkoznakak Dale Cooper ügynökkel (Twin Peaks), aki egy híres monológját mondja el egy „varázslatos” almás pite felett ülve. A hanghatások és a zene a legrosszabb, ha lenne feszültségkeltés rovatunk az összegzésben, akkor ide legalább tíz pontot írnék. Az egyetlen megemlítenő negatívum a gépigény. Már az előzetesben megírtam,



hogy jelentősen optimalizálták a grafikai kódot, amiről kevesebb lett a töltési idő és valamelyest gyengébb gépen is elfut a program, de a minimális 64 MB ram és egy második generációs 3D kártya elkel a problémamentes működtetéshez. A legvégére csak gratulálni tudok a programozóknak, mert ez a játék egy kihagyhatatlan mérföldkő lett a horror rajongó játékosoknak. Csak így tovább Terminal Reality.



Uriel

külcsin/belbecs

LATVANYOSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBONA

summa summarum

**A program segítségünkre lehet
az új maxi Pampers
kipróbálásában**

végítélet
92%

IN COLD BLOOD

★ Egy bukott ügynök memoárjai...

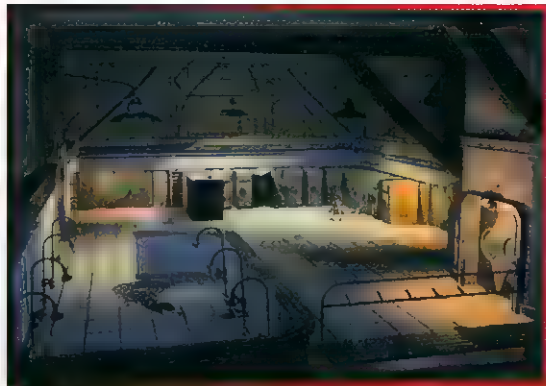
SEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Revolution Software
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.ubisoft.com
Minimum: P233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Csupán három év tel el a Broken Sword2 megjelenése óta, most pedig a Revolution Software valami teljesen mással próbalkozik, ami egy kicsit akció és egy kicsit kaland egyszerre, mindez persze egy kicsi konzol feelinggel átszőve.

A játék története a közeli jövőben játszódik, amely egészen érezhető valami James Bond irányultság. Küldetésünk során John Cord néven regisztrált MI6-os speciális ügynök szerepét játszhatjuk, akit egy rutin misszióra küldenek a volt Szovjetunió területén lévő, Volgia nevű kisvárosba. Megérkezésünk után viszont kiderül, hogy a „rutin küldetés” egy kicsit több annál, amire Cord számított. Kalandjaink során egy állandó társ Kostov asszisztál misszióink teljesítése során.

A játék kezdetekor egy eléggé zavaros intrót láthatunk, amelyet a későbbi cselekmények kibontanak majd. Az első képsorokon szegény Cord egy csöpögő vérral megfestett vizes kádba tekint, amelybe később a fejét is be fogják dugni. Sokan mondhatnák: Mit kezdjek én egy bukott titkos ügynökkel (Hol itt a kihi-



vás?), de ez a véleményünk a játék során változni fog. A „búvárkodás” közben Cord előtt egy ún. életfilm pereg le, ami viszont csak a kémtevékenysége közben elkövetett cselekedeteire koncentrálódik. A storyline ebből táplálkozik, mivel ezeken a flashback történeteken keresztül játszhatjuk végig hősünk tündöklését és bukását. Ezt a poént már sok amerikai filmben ellőtték, de számítógépes játékokban csak most alkalmazták először. Első küldetésünk célja: Kelfert a „másik” ügynököt minden áron kimenteni, az igen szigorúan őrzött

radt a PSX által teljesíthető szinten, gondolom az igényesebb kidolgozottság nagyban meghosszabbította volna a fejlesztési időt, de legalább a programnak nincsenek kompatibilitási gondjai, mint általában a PC-re megjelenő „minőségi” Square átiratok tömkelegének. A renderelt intrók mesteriek, igazi filmbéli hatást keltenek, de hozzá kell tennem, hogy egyetlen program sem adható el csupán a jól sikerült animációival. Az animáció állóképbe „fékeződése” egy kicsit a FF7 szagú. („Ha valami jól néz ki, miért ne másolnánk

mákba. Ha jobban megvizsgáljuk a bányá bejáratánál parkoló teherautót, egy érdekes dolgot vehetünk észre, mégpedig, hogy az autó elején egy András Kereszt látható, ami nem igazán illik a képbe, oda inkább egy vörös csillag illett volna, de lehet, hogy a csillag a program készítői által kivitelezett célzás valamire?

Játékmenet, Irányítás

Cord lábai mintha egy kissé túlméretesek lennének, ami a többi emberhez képest aránytalan külsőt kölcsönöz. A nyaka viszont egy kicsit rövidre sikerült és emiatt egy kicsit ortopéd látványt nyújt, amikor Cord jobbra-balra tekintget. A karakterek mozgása kifejezetten élethű, ez igazából akkor figyelhető meg, amikor létrán mászunk, vagy éppen egy hullát kutatunk át. Végre az alakoknak érezhetően van súlyuk, mivel zuhanás közben nem jótsszák el a papírlap figurát. Ez a dicséret sajnos már nem mondható el Cord mozgásáról, mivel az eléggé bénára sikerült. Igen nehéz a közlekedés és a személyekkel való kontaktus kialakítása, többször meg kell kerülnünk azt a személyt, akivel beszélni szeretnénk. (A program igen érzékeny a karakterek egymáshoz viszonyított pozíciójára.) Az irányító billentyűk konfigurálása igazi misztikum, ráállsz a kurzorral a balra irányra és ott balra nyomod, akkor megérkezik a többi beállítható billentyű is. A billentyűkhöz rendelhetünk alapfűtást, kűszást, lűvűst, ezen kűvűl rendelkezűnk egy inventory-val is,



uránium bányából.

Grafika, hangok

Mivel egy PSX átiratról van szó, már előre sejtethető volt, hogy a mai top PC-k teljesítményét nem fogja igazán kihajtani a program. A hátterek pre-rendereltek, de a Revolution Szoftvernek dicséretére váljon, hogy a grafikákat újra renderelték igaz hogy csak 640x480-as felbontásban, de ez is több mint az FF8-ban elkövetelt 320x200 szűrnűsűges vűzben áztatott akvarell látványra. Sajnos a karakterek polygon száma megma-

le”) A kameránűzetek szintűn nagyon jűk, csak egy igényes hollywood-i mozihoz tudnám hasonlítani. De ebben az esetben sajnos a játszhatűsűg rovásűra megy a mindenfelű pűrgű-fűrgű kamera, mivel nem midig látjuk az általunk irányított karaktert, mert a kamera éppen műsűra figyel. A zenűk igazűn jű minűsűgűek és az akciűhoz szinkronizűlva mindig nagyon jűkor lépnek be. A mesterien elkűsűzített hűttűrhangok egy kis szint vűznek az aműgű szűraz pre-renderelt diorű-

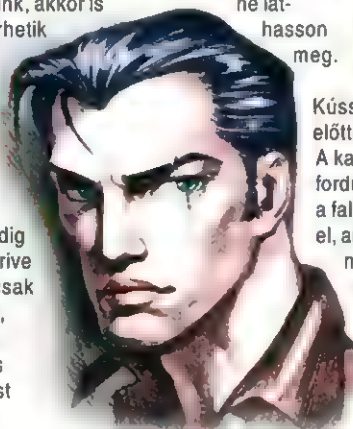




alkották, ami garantálja az igazi 007-es hangulatot. Sajnos némi negatívum is akadt: A telepítés 2db Cd-Rom-ot tartalmazó gépben elég érdekes művelet, mivel a telepítő

Az uránbánya előtt beszéljessünk

A photograph of a miniature model of a train car interior. A small figure of a person stands near a large window, looking out. The interior is detailed with shelves holding books, a small table, and a stove. The lighting is warm, highlighting the textures of the model.



Küsszunk át a bódé előtt és a két ór mögött. A kapun belépve forduljunk balra, és a falújságot olvassuk el, ami némi információval szolgál Keifer úgynökről. Majd menjünk vissza az előző képernyőre, menjünk be az ajtón és a szoba közepén álló

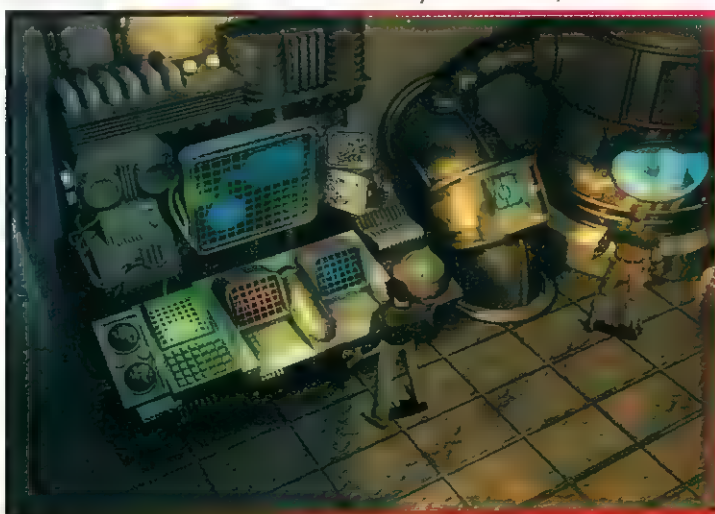
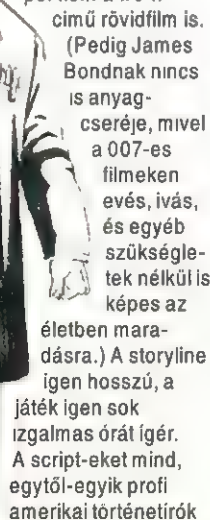
Keiferről. Ha ezzel végeztünk a 3. irodán keresztülhaladva, menjünk a 4. irodába, ahol csatlakozzunk a számítógépre, amelyről Keifer adatait kell letöltenünk. Ha végeztünk a letöltéssel, menjünk vissza a 3. irodába és sétáljunk le a lépcsőn. Menjünk a folyosón, amíg egy jobbra nyíló ajtót nem találunk, ezen menjünk be. Ezzel megérkeztünk a Bánya részlegbe, itt beszélgessünk a raktárossal. Ezután gyárlátogatást tehetünk az indukciós gyártósnál... Ez csak a történet 1/20-a, a java még ezután következik.

meglepetések még a rutinos rókákat is. A lemezcsereénél mindig várjuk meg, hogy a Drive Led-je elaludjon, és csak után nyomjunk entert, egyébként a program intelligenssem kilép és kezdhethetjük a telepítést újra.

Egy másik nem túl pozitív tényező a hosszú töltési idő, amit egy igényes animáció feleltet. Szerencsére ez csak a játék kezdetére jellemző. A megcsillanó, felszedhető objektumok nagyban megkönnyítik a játékosok életét (szinte minden ehhez hasonló alkotásban szerepel, legalábbis konzolon ☺) A PC-s egyedekből talán egy kicsit több kreativitást várnak?

örnek, adjuk be a nagy dumát. Ha véget ért a beszélgetés, menjünk a zuhanyzóhoz és várjuk meg, míg a két katona befejezi a diskurzust. A zuhanyzóban surranjunk át az egyedül maradt katona mögé és üssük le. Ugyanezt a módszert alkalmazzuk a másik két őrnélis. (A fegyvert nem szabad használnunk.) Ezután menjünk a kantineba, ahol a TV

Mindenkinek bátran ajánlom, mivel az ilyen program igen ritka a PC-n és a konvertálás is nagyon jól sikerült. Igaz, hogy a sztori egy kicsit hosszú lett, de a műfaj kedvelői biztosan nem fogják sajnálni az időt a végigjátszásra. Kisebb gyermekbetegségei ellenére még mindig unikumnak számít a PC-s platformon.



KeFe™

külcsin/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

**Hurrá!!!
Végre egy jó konverzió!**

végítélet
89%

HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF WASTELANDS

★ AMIKOR MÁR MEGHALNI SEM KÖNNYŰ...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Web: www.3do.com
Minimum: P133, 32 MB RAM
Ajánlott: P200, 64 MB RAM
3D kártya: —
Multiplayer: —

Ki ne ismerné a Might and Magic játékokat, amely név, azt hiszem, minden PC játékos számára ismerősen csenghet. Aki mégsem hallott volna még róla — bár ezt kétkedem, hogy van ilyen — annak röviden legyen elég annyi, hogy egy csodálatosan megálmodott fantasy univerzumból van szó, amelyben mindenféle egzotikus lények vívják szakadatlan harcukat. A Might and Magic logó zászlaja alatt igen szép számban jelentek meg programok, ezek között találhatunk klasszikus fantasy kalandjátékokat, de akció- és stratégia játékokat is. Az utóbbi irányzat jeles képviselői a Heroes sorozat, amely lassan fél évtizede uralja a körökre osztott fantasy stratégiai játékok piacát, és jelenleg már a harmadik részénél tart.

A Heroes3-hoz eddig két küldetéslemez jelent meg a Shadow of the Death valamint az Armageddon's Blade, és ezek mind hozták a várt színvonalat. Éppen ezért helyeztem be nagy-nagy izgalommal a csillogó korongot a gépembe.

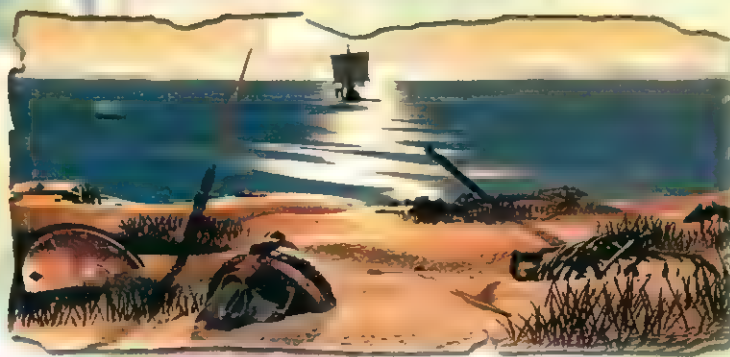
kívül nem sok minden található, ez is csak nyolc pályából áll, és egy nap alatt bőven végigjátszható. A röhej az egészben az, hogy a program készítője még három ilyen típusú küldetéslemez kiadását tervezi a közeljövőben. Ezek előzeteseit fel is

megállíthatatlan harcos volt, de egyszer ugye minden véget ér alapon a végzet hősünket is eléri, és egy csatában



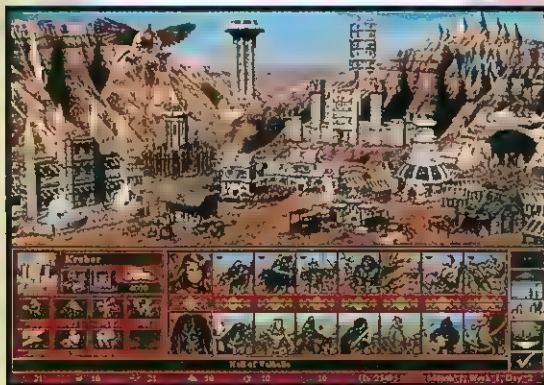
jobb létre szenderül. Pontosabban csak szeretne. A vének tanácsa ugyanis alkalmatlannak találta a

hatalmas hordái oda-vissza igázták az egész földrészt. Több se kell hősünknek nekiindul hát hogy a legenda ismét valóra váljon. Innen kezdve véres háborút indít a varázslók ellen, és ennek a háborúnak a sikere csak rajtad múlik.



Mint már említettem, a program nem sok újítást tartalmaz. Se egy új artifact, sem új épületek, vagy szörnyek, multiplayer módról, vagy pályaszerkesztőről ne is álmodjunk! A sztori azonban egészen tűrhető. Van azonban valami, ami teljesen elfogadhatatlan számomra, mégpedig az, ahogyan már a sokadik bört húzzák le a készítő egy egyébként nagyon jó játékról. Az előrejelzések alapján pedig ennek még koránt sincs vége, mert a sorozat következő tagjai már készülnek — vagy már el is készültek — Conquest of the Underworld, Masters of the Elements, és Clash of the Dragons címmel. Mindent összevetve nem volt szép dolog a 3DO-tól, hogy egy ilyen „semmi” anyaggal szűrték ki a Heroes kedvelők szemét. Reméljük a következő húzásuk nem lesz ilyen övön aluli. Addig is érdemes előkotorni az Armageddon's Blade-et, meg a Shadow of Death-et, ha jól akarunk szórakozni.

Szasza



„Díjnyertes körökre osztott játék”
„Fedezd fel a kizsákmányoló varázslók által uralt óriási sivatag- és mocsárvilágot” „Többórás szórakozás kezdőknek és tapasztalt játékosoknak egyaránt” „Eredeti H3 nélkül is játszható” — hívja fel a figyelmet a reklámszöveg.

A rövid installációs procedura és a 3DO-tól megszokott kiváló minőségű intro után türelmetlenül kattintottam a New Game ikonra. Ami ezután következett attól majdnem leszédültem a székről (pedig nem is ittam semmit). Kiderült ugyanis, hogy a CD-n EGY, azaz egy hadjáraton

tették a lemezre egy-egy pálya formájában. Warlords of Wastelands-ben egy Tarnum nevezetű barbár életét kísérhetjük nyomon aki mielőtt immortal hero-vá válhatott volna

paradicsomi életre, így barbárunknak muszáj visszatérnie a halandók szürke, de unalmasnak nem mondható világába.

Mi ezen a ponton lépünk be a képbe, egy öreg bárd utolsó dalaként elénekli nekünk népünk igaz történetét, amit a gonosz varázslók megpróbáltak mindezidáig eltírtkolni. Az öregtől megtudjuk, hogy népünk nem volt mindig szolgasorba taszítva, egykoron a mi őszünk



külsin/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

summa summarum

Sokadik bört egy rókaról...

végítélet
70%

ACOMP SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- ABIT BE6 II RAID alaplap
- Ultra DMA100
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 8x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! Value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet



- Intel Pentium III 800MHz
- ATI Radeon 64MB TV OUT

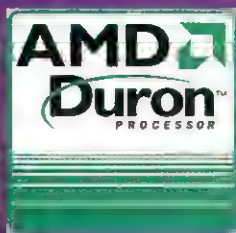
299.900 Ft

- Intel Celeron 700MHz
- ATI Fury MAXX 64MB VGA

229.900 Ft

Ez a gép a számítástechnika legnagyobb teljesítményű, alkatrészeit tartalmazza. Jelenleg ABIT BE6 II RAID alaplapot, 128MB memóriát, 30GB -os merevlemez kapacitást, a hangkártyák legjobbját a SoundBlaster Live!-ot. DVD meghajtót és FaxModem kártyát építettünk bele. Két, részben eltérő kiépítést ajánlunk: Az elsőben Intel Celeron 700MHz-es processzor és az ATI nemrég még csúcskategóriás videokártyája a 64MB-os Fury MAXX, a másodikban Intel Pentium III 800MHz-es processzor és a világ jelenlegi leggyorsabb TV kimenetes videokártyája az ATI Radeon található. Ha kompromisszumoktól mentes igényeid vannak, és az Intel processzorokban jobban megbízol ez az a gép amiben mindent megtalálsz!

Az ACOMP AMD egy kimagasló teljesítményű, AMD processzorral épülő konfiguráció. Bizton állíthatom, hogy nem spóroltunk ki semmit, ami a mai játékok maximális élvezetéhez szükséges. Cégünknek először kapható az AMD Duron / Thunderbird processzor család, és ezt azonnal beépítettük ebbe a gépbe. A gép nemcsak a procil sebessége lehet büszke, de az egyik legjobb TV kimenetes videokártya az ATI Expert 2000, és egy hatalmas kapacitású 30GB -os Quantum merevlemez is belekerült. Ha a csúcskategória vételére kissé soknak tűnik, válassza a gépet a kedvezőbb vételárú Duron 700MHz-es procival és CD-ROM meghajtóval. Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárral hozzájuthat az egyik leggyorsabb 3D-s videokártyához a Nvidia GeForce2 MX 32MB TV-OUT kártyához!



- AMD Duron vagy Thunderbird processzorral
- Ultra DMA66
- 64MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

- AMD Thunderbird 900MHz
- 8x DVD meghajtó

199.900 Ft

- AMD Duron 700MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

149.900 Ft

AMD

NVIDIA GEFORCE2 MX TV-OUT VIDEÓKÁRTYA FELÁR ATI EXPERTRŐL 8.000 FT!

- Intel Pentium III vagy Celeron processzor
- Ultra DMA66
- 128MB SDRAM
- 30GB Quantum merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI Expert 2000 videokártya 32MB/TV-Out
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90 beépített
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Az ACOMP EXPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép Intel Celeron 633 vagy Intel Pentium III 800MHz-es processzorral. A 128MB memória minden program zökkenőmentes futtatását lehetővé teszi. Az ATI videokártyák állítják elő a legjobb minőségű, éles és részletgazdag videókat. A gépben a játékok és DVD filmek futtatására is alkalmas 32MB-os TV kimenetes ATI Expert 2000 kártyát helyeztünk el. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti. Különleges ajánlatunk a géphez, hogy 20%-al kevesebb felárral hozzájuthat a leggyorsabb 3D-s videokártyához a Nvidia GeForce2 MX 32MB TV-OUT kártyához!

- Intel Pentium III 800MHz
- 8x DVD meghajtó

219.900 Ft

- Intel Celeron 633MHz
- 48x CD-ROM meghajtó

164.900 Ft



EXPLORER



A gépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows-os irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép 64MB memóriával és 18.2GB -os merevlemez elegetelen kapacitással bármely program számára. A CD-ROM meghajtó, a hangkártya és a FaxModem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges. Ha a gépet a nagyobb teljesítményű videokártyával választja, akkor a játékok programok is tökéletesen futtathatóak lesznek. A gépet Intel Celeron 600 vagy 633MHz-es processzorral ajánljuk.

- Intel Celeron processzorral
- 64MB SDRAM
- 18.2GB Ultra DMA merevlemez
- 48x CD-ROM meghajtó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- 3D sztereó hangkártya
- Fax Modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

- Intel Celeron 600MHz
- S3 Trio3D VGA 4MB RAM

119.900 Ft

- Intel Celeron 633MHz
- RivaTNT2 Vanta VGA 16MB

129.900 Ft

BASE

ACOMP

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat: 10.00-16.00

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Robert Karoly krt. 68.

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Internet: www.acomp.hu

LEGO CREATOR KNIGHTS' KINGDOM

★ ...EGYSZER FELÉPÜL VÉGRE A VÁRUNK...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Superscape
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 300, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 400, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Anno tudomisen mikor, legurult a LEGO gyár futószalagjáról az első lovagi vár. Miután felvették, és piacra dobták bebizonyosodott, hogy az emberekben van igény a titokzatos középkori hangulatot teremtő műanyag „izék”-re. Mind a mai napig tartó örület hatására végláthatatlan sorokban kígyóznak a különböző kiserelésekben árusított középkori LEGO-k. Ezt a hullámot lovalgolja meg jelen programunk is. A LEGO Constructor sorozat, mert hisz azzá akarják tenni, minden LEGO-játék típusot fel fog vonultatni és talán a Technics várható majd a legérdekesebbnek.

Végre nem érheti az a vád az alkotókat, hogy máshonnan merítették az ötleteket, mert már nagyon rég jelent meg ilyen eredeti játék a piacon. Pontosan arról szól, ami megmozgatja az embereket a



hagyományos LEGO játékokkal kapcsolatban is. Itt ugyanis a főszerep az építkezés- és az alkotás örömeinek maximális megvalósítása. Teszi ezt rengeteg új, és ötletes megoldással még élvezetesebbé.

végig a remek animációkat.

A spártainak nevezhető nyitómenü után, hova is vezethetne első utunk, mint a mindannyiunk számára oly népszerű Options menübe. Itt ér



juk meg őszintén ez nem mindig tökéletes. Miután itt kiokoskodtuk magunkat, visszatérve a főmenübe neki is ugorhatunk a játéknak.

Sajnos a tutorialon mindenegyes kezdésnél át kell verekednünk magunkat, mert semmilyen lehetőség nincs arra, hogy akár csak a magyarázó szöveget is átugorjuk. Az egyébként pofonegyszerű irányítást is jó alaposan elmagyarázzák nekünk, így semmi sem szabhat gátat a mihamarabbi várépítésnek.

Miután elsajátítottuk a kezelést, és végig hallgattuk a jónép bemutatkozását, több játékmód közül is választhatunk. Alapjaitól kezdetünk építkezni, vagy egy már félig-meddig felépített várost tökéletesíthetünk, és megadott modulokból megtervezhetjük álmaink várát. Az alkatrészek rendeltetésük szerint vannak csoportosítva, úgy-mint: élőlények, falak, támadó eszközök, díszítő elemek, csapdák, és a speciális kovács műhelyben kifejlesztett különleges épületek.



Valójában még itt az elején hangsúlyozom, hogy nyomába sem ér a „valós” építkezésnek, a gyerekek kezűgyességét sem fejlesztí, de itt legalább nem fenyeget az a veszély, hogy idő előtt fogy el egy bizonyos színű vagy formájú LEGO-kocka.

minket az első meglepetés, hiszen a beállítási lehetőségek enyhén szólva is korlátozottak. Szinte mindezt az asztal alapján állít be, s vall-

Az installálás után, a LEGO Media már jól ismer logója „rakódik össze”. Majd szembesülhetünk azzal a ténnyel, hogy az animátorok és a grafikusok nem sorolhatóak be a pályakezdő dilettánsok kategóriájába, hiszen most is bebizonyították, hogy értenek a szakmájukhoz. Amit alkottak, az a maga kategóriájában döbbenetesen jó, és ez a játék menet folyamán sem hagy alább. Visszaköszönnek azok a régi szép idők, amikor még izgatottan vártuk a küldetés végét, és szájtátva ámultuk





Íttem meg, hogy a
kovácsműhely, egy játék a játékban.
A kereskedelmi forgalomba került
valamennyi kiegészítőt legyárthat-
juk, és alkalmazhatjuk, hogy minél
fejlettebb királyi rezidenciát hozzunk
létre. Ez úgy történik, hogy az
összeépítési rajzot követve mi
magunk helyezzük el az egyes
elemeket. Miután kész, muldként
helyezhető fel a kívánt fő épületbe.

Ha felépítettük, vagy kiegészítettük új rezidenciánkat, akkor el is kezdhetünk LEGO-zni. Pont úgy, ahogy a valóságban. A játéktérbe helyezett emberek, gépek, és egyéb kreatúrák, egy eleve elrendelt (általában torz nyolcas) alakban mozognak, illetve mozognának, mert ezt csak akkor teszik, amikor a „csapóval” útnak indítjuk őket. Miután megindult a nagy sürgés-forgás akár madár vagy fp-nézetben is szemlélhetjük alkotásunkat. Minden mozgó objektum rendelkezik egy speciális mozdulatsorral, amit a robbanó LEGO-kocka ikonnal hajthatunk vele végre. Ezzel az ikonnal, például lőhetünk a katapulttal, vagy suhintathunk egyet a nagy bűdös summibe a hős lovaggal. Ha a katapult, vagy a hős lovak véletlenül (persze direkt) eltalál valamit, legyen az ember, vagy maga a szent vár, akkor az

sebződik, és ha sokat sebződik, akkor egy heveny robbanás (szanaszét repülő poligonok) keretei között jobb létre szenderül. Érdeklenség például hogy a középkorban ugye még nem ismerték a statikát, így ha a vártorony alját kilövik, az nem omlik össze, hanem a többi modul marad szépen a helyén, ami elég bizzarr látványt nyújt. Ugyan ez vonatkozik a várfalakra felállított őrszemekre is.

Nem ér



elsőre kicsit
műanyag(vér)-
fagyasztónak
tűnhet, de aggod-
lomra semmim ok, a program miért
is épp erről venne tudomást. Így el
LEGO-zgatva észre sem vesszük,
és pillanatok alatt elröpül egyne-
hány óra. Gyakran előfordult azon-
ban, hogy a gép megunja az
óradozást, és közli, hogy kalap
kabát, kilépek. Ekkor nincs más
hátra, mint újrátájszani a nagy
LEGO háborút.

Nem esett még szó a hangokról, ami ugye sarkalatos pontja a hangulat-remtésnek. A játék menete közben választhatunk hat féle zene közül, ami mindaddig folyamatosan szól, amíg át-, vagy ki nem kapcsoljuk.

LEGO (most és mindörökké)

Egyre inkább elfogadottabb trend a valós játékok egyre tökéletesebb virtuális adaptálása. Talán a Hasbro volt idáig a legsikeresebb. A világszerte méltán népszerű Lego cég, hallgatván az idő, no meg a nyereség sürgető szavára, a minap arra az elhatározásra jutott, hogy nem lafacfacázik tovább, és betör a virtuális világba. Ennek elvégzésére létrehozta a LEGO Media csoportot. Tette ezt egyrészt a jó reklám és marketing miatt, másrészt, hogy újra kedvet csináljon az ifjabbaknak egy kis „valós” játékhöz.

Pár hónappal ezelőtt, mint egy próbaképpen bedobták a mélyvízbe a LEGO Racert. A fogadtatás úgy látszik, hogy megelégedettséggel töltötte el a marketing osztály vezetését, hiszen meglepően nagy számban kezdték el ontani a LEGO alapú játékokat.

Ezeknek közös jellemvonásuk, hogy nem igazán eredeti ötleteket dolgoznak fel, profi szinten. Valamint az, hogy az ifjabb korosztályt célozzák meg. Ez az irányítás és menürendszer spártai leegyszerűsítésében és az option menü csonkolt változatában jelenik meg leginkább.

Öket, ha a lábuk alól elfogy a talaj, azért csak masíroznak tovább a levegőbe, mint ha mi sem történt volna. Régi igazság, hogy gyerek kezébe kés, olló és kard nem való! Néha a katonák a saját lábukat is

képesek
levágni le
a nagy
suhog-
tatás-
ban,
ami
így

Bizony ez elég hamar megtörténik, mert a modulok nem igazán fantáziadúsak, és épp ezért unalmassá válnak.

Mint azt fentebb leírtam, nem igazán mondható stabilnak a játék. Igaz, ami igaz nem is nevezném „játék”-nak, hiszen teljesen hiányzik belőle a cél. Nem érzem magam motivált-nak, hogy valamely küldetést telje-sítve tovább haladhasson a sztori, mert ilyen sajnos nincs. Ez pusztán önmagáról a játékról szól, és semmi többről.

Végezetül essen egynehány szó a kevésbé jó dolgokról. Bika egy gépre lesz szükséged ahhoz, hogy maximális részletességgel minden egységét minden mozgásfázisát végig tudd követni. És talán még annyit hozzátések, hogy lényegesen jobban is meg lehetett volna csinálni, hiszen egy ilyen remek lehetben sokkal több szunnyadó lehetőség van, mint amennyivel találkoztam. Remélem a sorozat többi tagjánál, már nem követik el azokat az apró hibákat, amelyekből kissé kesernyés lesz a játékosok szája.

Lehet, hogy én vagyok a nem normális, de keresve sem találtam a több játékos üzemmódot. Bizony nagy kár, mert micsoda háborúkat vívhatnánk...

-p.b.-



külsín/belbecs

LATVANYOSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉBŐN

summa summarum

Új stílus született!

végítélet
88%

LEGOLAND

★ A HELY, AMI IGAZÁN KÖZEL ÁLL ÖNHÖZ

SEMELYI ISAZOLVÁNY

Fejlesztő: Digital Domain

Kiadó: LEGO Media

Web: www.lego.com

Minimum: P-II 233, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: —

Multiplayer: —

Az előző két oldalon olvasott várépitő játszadózás után elérkezett az e havi szám szenzációjához, a LEGO-birodalom zászlóshajójaként büszkélkedő LEGOLAND-hoz! Végre megérkezett, dokkba vonatva várja, hogy felfedezzük legrejtettebb titkait. Miután a katonazenekar utolsó trombitája is elfújta a szilenciumot, és távozott az apró kis zászlócskákkal integető ünneplő tömeg, vessük bele magunkat, és vegyük sorra, miket is terveztek a fedélzetre, s alá, az eldugott hajótestbe a konstruktőrei.

Nem véletlenül használtam a zászlóshajó hasonlatot. Csodálatosképpen ez egy LEGOLAND SZIMULÁTOR. Aki oly régen volt már gyerek, hogy fogalma sincs arról mi az a LEGOLAND, annak elárulom: egyfajta vidámpark. A történet egyszerű. Hajdanában élt egy emberke (Nsz: Ole Kirk Christiansen) aki Hollandiában a mocsarairól elhíresült Billud nevű kis sárfészekben tengette napjait, míg egy napon az a zseniális ötlete támadt, hogy apró fa állatkákat készítsen. Még nagyobb leleményességről tett tanúbizonyosságot, amikor ezeket a kis játékokat a helyi játékkereskedőnek eladta. Fiának köszönheti azonban, hogy cége nem merült a feledés homályába, ami ha nincs a LEGO, a fa állatkákkal megtörtént volna. Ő találta ki ugyanis a



Lego-kockát, pontosan ugyanúgy, ahogy azt ma is látjuk. Hogy lett LEGO? Nos ez a LEG GODT kifejezés rövidítése, ami magyarul annyit tesz: Játsszatok Jól! Ma már nyoma sincs a sáros kis falunak, helyette egy csodálatos mesevilág fogadja a látogatókat. Apró makettek egész sora, és a vidámparkok népszerű berendezési tárgyai csalogatják a kíváncsi turistákat. A makettek a világ leghíresebb épületeiről mintáztak apró



műrekek, melyeket mind a mai napig folyamatosan bővítenek.

Egy kevésbé számottevő makett a dán királyi várat az Amalienborgot mintázza szám szerint 900 000 Lego-kockából! Tudjátok mennyi ez? Ha ezeket egymásmelé tenénk, akkor ez hozzávetőlegesen 45 km lenne! A bő lére eresztett, de feltétlenül említésre érdemes információkat tartalmazó bevezető után lássuk

mit is rejt a műrekek.

Békés mindennapjainkat a telefon csörgése zavarja meg. Oktondi módon felvesszük, és a vonal másik végén egy kedves LEGO-hang közli velünk, hogy kicsiny vidámparkunkban nincs minden rendjén. Nos

mitagadás, vidámparkunk elég kicsi, hogy mást ne mondjak, van benne egy LEGO-bolt és slussz. Hogy mi szüksége van a LEGO-embereknek LEGO-ra az rejtély, biztos azt eszik vagy tudom is én. Célunk mi más lehetne, hogy felépítsük álmaink vidámparkját. Nem kis reklámfogás, hogy a parkot a hagyományos eszközök (bűf, ringlispil, fa, stb...) mellett az új LEGO-típusokból felépített régiókkal is színesíthetjük (Castle, Wild West, Adventures). Ebben lesz segítségünkre a villanyszerelés „felfedezője”: Voltage professzor. A szenilis öregúr feltalálta az időgépet, és szülőköröségének köszönhetően ezt egy vidámpark fejlesztésére használja. Szegénynek soha nem jön be semmi, mindig valami fatális hibát vét, és ebből születnek az új épületek. Sajnos a játékban közvetlenül nem tudjuk elérni őt (biztos a LEGO Racers-re edz). A másik elektromos guru a bájos JP, aki azon túl, hogy Voltage segítje még a park karbantartásáért is felel. Egy kis „fészkerben” lakik számos ikertestvérrel egyetemben, és innen tudjuk őt elérni a játék folyamán, ha valami baj van. Szintén ilyen



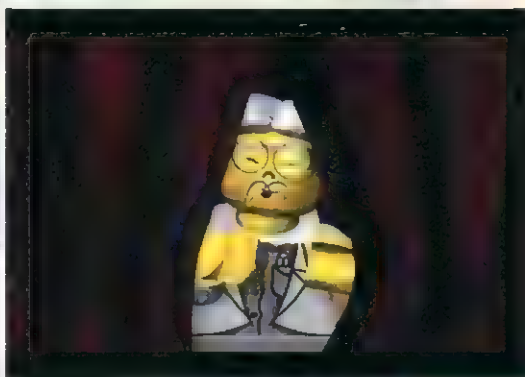


népes család tagja kertészünk, aki a növények ültetéséért, gondozásáért felel. A kérdés csak az: Mit kell egy műanyag fán gondozni? (Biztos letörölgetik róla a port, vagy locsolgatja őket, mint Marinéni a művirágait). Csapatunk legnépszerűlenebb tagja Jonathan Ablebody, aki az állandó belebeszélésével a játékos gumiasztal idegrendszere szerén szeret ugrádozni. Egyébiránt a help feladatát látja el, sajnos túlságosan is lelkesen. Van még egy szakács, aki időnként a konyhai dolgokról hablatyol, és egy rendőr, aki a menüpontok közti útvessztőben kalauzol lelkes odaadással bennünket. Most, hogy a csapatnévsor kihirdetésén túl vagyunk, neki is duráthatjuk magunkat a játéknak.

A hagyományos vidámpark menedzsereknek megfelelően minél látványosabb a parkod, annál több pénzt kaszálsz. Bár pénz gondunk valószínűleg soha sem lesz, hiszen a berendezések elég olcsók, és a bevétel még egyetlen egy bolttal is tetemes. Szabad játékot csak az első küldetés végigjátszása után játszhatunk. Egy különösnek tűnő menürend-

szeren kell beállítani az induló épületeket, amiből csak korlátozott számban válogathatunk.

A sima négyzet alapú épületek mellett építhetünk úgynevezett



pályás épület komplexumokat is. Ezek alkatrészeit a főépület alatt, hozzá láncolva találhatjuk meg. Például az autópálya darabjai, nem árt, ha csatlakoznak egymáshoz, és a hajó forgalom is minimális lesz egy olyan tavon, amihez nincs kikötő építve. Nem kell tűzszakba esni a kertépítéssel sem. Viszont a dekorációra érdemes költeni.

Ha egy látogatóra rákattintunk,



akkor egy kis buborék jelenik meg a feje fölött, amiben leírják, hogy mi a baja és minek örül. Aminek örül, azzal nem kell foglalkozni, ami pedig bántja, azt rövid úton orvosoljuk.

Egy gyors gondolatlátszítással élve, a rövid közlekedő utak építése rendkívül fontos dolog. Ki tudja azt, hogy egy műanyag bábu miért fárad el egy fél képernyős gyaloglástól? Bár az épületeket lebonthatatlan utakkal veszi körül a gép, a jó úthálózat kiépítése sarkalatos pontja a játéknak. (Bár ahogy kinéznek...)

A játékmenet egyébként minimális kihívást jelent a gyerkőcöknek is, így egy idő után unalmassá válhat. Ez a játék nem a gazdasági szí-

és itt a program Achilles sarka. Minden ami sallang másol, az itt csodálatos. A filmbetétek és az animációk döbbenetesek. Megadják a játék alaphangulatát, azt a fajta bumfordi bájt, ami ezt az egész világot jellemzi. A játékban a gépek, emberké, megvalósítása részletes és igen szépen kidolgozott. A Lego színvilágát és építő képességét maximálisan kihasználja.

Bajom nekem csak az utakkal volt. Ezek ugyanis szürke beton csíkok, amik nem mutatnak túl szépen. A másik gond a 800*600 max felbontás. Na de uraim, ilyet az ezredfordulón!

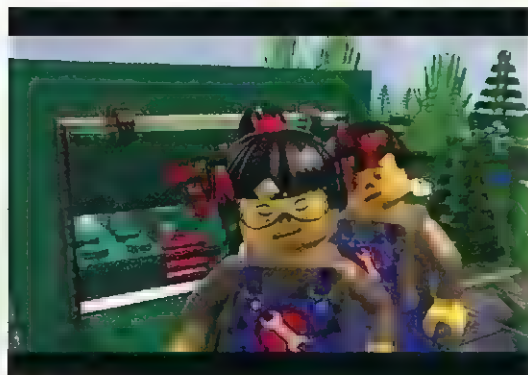
A zene elhanyagolható, és az effektek sem mennek valami csoda számba. Ami kimondottan idegtépő, az az állandó help, valamint a különböző ikonok ráhúzásakor megszólaló magyarázat. Miért kell debilnek nézni a gyerekeket, amikor egy tizenéves már meg tudja jegyezni, hogy a lovagvár ikon egy (ki hinné) lovagvár építését rejt magában. Főlősleges ezt mindig elmondani.

Mindazon által egy kedves játék, és aki szeret szöszmötölni unalmas, esőáztatta vasárnapdélutánon egy park berendezésével, az kellemes órákat tölthet a gép előtt.

-p.b.-



mulációról szól, hanem a minél szebb megvalósításról. Az esztétikai érzék fejlesztésére mindenképpen jó. (Ó, ha még kertitörpéket és piros csőrű golyákat is tehettem volna a sziklakertek középre...)



külsin/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG																			
JÁTSZHATÓSÁG																			
SZAVATOSSÁG																			
ZENÉBŐNIA																			

summa summarum

Az ifjak Roller Coaster Tycoon-ja

végítélet

75%

LEGO ALPHA TEAM

★ LEGO-ORSZÁG KATONÁI...

SZEMÉLYI IGAZDOLVÁNY

Fejlesztő: Digital Domain
Kiadó: LEGO Media
Web: www.lego.com
Minimum: P-II 233, 32 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: —

Gonosz világban élünk. A pénz utáni sóvárgás, a hatalomvágy, a kapzsiság szép lassan mindent maga alá gyűr. Hol vannak már az erkölcsök és a régiszépidők? Nincs ez másként játékszországban sem, begyűrűznek még oda is az emberi bajok. Sajnos a LEGO-világ is kitermelte saját söpredékét, (hiába a minőségi műanyag) akik álnok tervekkel kezdtek szövögetni a békés Lego-társadalom ellen. Jobbik eset lenne, ha csak szövögettek volna, de egyikük, túllépve a tervezgetés kereteit úgy dönt, a tette mezejére lépve valóra váltja gonosz agyszüleményeit. Nos pechünkre ezeknek az álmoknak a tárgyai éppen mi magunk vagyunk, és széles baráti körünk. Elképesztő szemtelenséggel rabolja el csapatunk egynehány tagját, majd a világ különböző helyein rabként tartva fellegetti őket.

De ahogy az a mesékben lenni szokott, a jó tündérek nem engedik mégsem, hogy a gonosz csak úgy, könnyedén garázdálkodjon, (hogy egyáltalán miért engedik?) és ez most is így van! Az Alpha Team egy prominens tagja kicsúszott a kezei közül, és bátorságtól duzdázó plasztik mellkassal indul hősi küldetését végrehajtani. Az ő feje helyett kell neked gondolkodnod, hiszen szegény csak egy aprócska műanyag figura, aki-ben a hőstettek után ugyan ég a vágy, de parányi fejébe már nem

jutott egy cseppnyi agyacska sem. Ráadásul nem is egészen úgy történnek a dolgok, ahogyan azt a cím, és a frenetikus nyitó animáció sejtetni engedi. Emberek a mérhetetlenül morcos szemöldökráncolásnál, és a féktelen rohángálásnál többre képtelen, kezében ő az eszköz, mellyel magadrad véve az ő gondjait, valóra válthatod féktelen ambícióit.

A te feladatod, miután elsa-
játítottad az elsőre nyaka-
tekertnek tűnő irányítást.

mámorító érzés is: az állandó zuhanás, mert a célja nem ez, hanem hogy elérje az objektumot, amelyből kiszabadíthatja hasonló műveltségi szinten mozgó apró társát. Mindössze az „bonyolítja” a játékot, hogy adott pályán csak korlátozott mennyiségű követ mozgathatsz el. Ha az elsőre (majd megtapasztalod) nem is lenne olyan egyszerű feladat, könnyítésként (segítségére vannak a tündérekék) korlátlan ideig rendezkedhatsz. Ha elkészültél, az átalad lea-

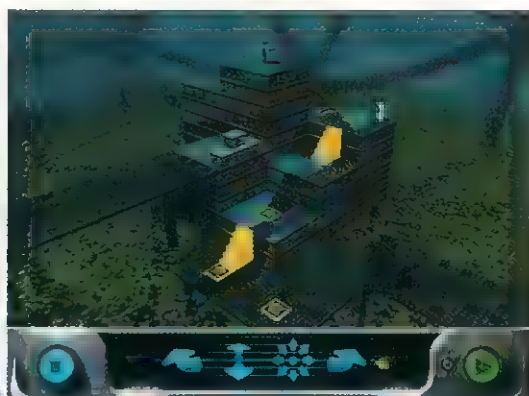
és töretlen lelkesedéssel szalad tovább az új irány felé. Ha ügyesek voltunk, akkor kis kománk a legkevesbé fontos testrészeivel nekirohan az ajtónyitó gombnak, és máris léphetünk tovább.

Ennyi, és nem több. Azonban ez épp elég. Mókás egy játék, és nem is olyan halálos az a minimum konfiguráció. Kár, hogy a zene élvezetét nem tartották fontosnak a program készítői. Továbbá magán viseli a konzolos és gyermek-betegségeit (nincs Config Key, csapnivaló irányítás, stb...).

Aki szereti a logikai
játékokat, és nem
riad vissza a
LEGO kissé
különleges
(talán még futu-
risztikusnak is
nevezhető) világá-
tól, bátran peji-

dulhat, és velem együtt jókat
röhöghet ezen a kedves kis játé-
kon. Gyermekeknek készült ugyan,
és ezt nem is rejti véka alá, azon-
ban fenn áll a veszélye annak,
hogy ha gyermekünk elakad, akkor
nekünk kell segítenünk neki, és ez
nem mindig könnyű feladat.

-p.b.-

**külcsín/belbecs**[illegible]

summa summarum

Nem is rossz szórakozás – hat év felettieknek is!

végítélet
60%

LEGO STUNT RALLY

★ A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD

SIEMÉVI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Intelligent Games

Kiadó: LEGO Media

Web: www.lego.com

Minimum: P-II 233, 32 MB RAM

Ajánlott: P-II 300, 64 MB RAM

3D kártya: D3D

Multiplayer: —

LEGO-világ újra lázban ég, hiszen elkezdődik az évadnyitó „mini” autóverseny bajnokság. A versenyek idején megáll az élet, még a LEGO Alpha Team is a TV elé kuporodik. LEGOLAND ideiglenesen bezár, és mindenki a maga kedvencének drukkol, miközben alig várja, hogy valami látványos karambolla kieszenek az ellenfelek. A négy grácia



elégé hanyagolt felülnézetes megvalósítást helyeztél előtérbe. (Commodore-64-en hű de élveztük, amikor kijött egy ilyen program!) Minden benne van ugyan,

a járatlanért, mint ragaszkodni a tengelytörő kátyúkhoz. Itt van például a Julcsi néni, aki ha követi Mari nénit a vonatsínek közé, aki pedig már harmincegynéhány éve tologatta ócska szovjet gyártmányú biciklijét, a korhadt talpfák között... - igaz, a hallókészüléke most kivételesen otthon maradt... Julcsi néniről pedig az egész falu tudja, hogy ő az, a ledér, aki letért...

Azért találkozhattam érdekességekkel is! Körbe is telefonáltam tudós barátaim, hátha találnak valamilyen ésszerű magyarázatot a különleges jelenségre. A Tudományos Akadémia nem hivatalos közleménye alapján azonban a jelenség nem lényeges, ezért nem is kellene vele foglalkoznom. Meglepő volt ugyanis számomra, hogy a pálya nagyon „mágneses”, ami ugye a műanyag világban eleve abszurd dolog. Hatalmas

legyen a talpán, aki kibogarássza, hogy melyik kinek a kocsija. (A gyermekek megfigyelőképessége azonban határtalan, ezért még az is valószínűsíthető, hogy szándékosan emelték ezt a nehézségi fokot a fejlesztők, a felnőttek szintje fölé.) Sajnos a hálózati játékot hiába keressük...

Amiért igazán kár az az, hogy a „ha már nincs is ötleted, legalább jól nézzen ki” szabályt sem vették most kötelezően követendő elvnek. Maga a menü meg a körítés (filmek, zene) igazi profi munka. A help szerepét alakító öreg X-man a sarokban például fenomenális. A baj ott kezdődik, amikor elérkezik a verseny ideje. Igazán nem érheti az a vád az alkotókat, hogy telezsúfolták a pályákat főleg tereptárgyakkal. Néhány domb, egy-két ugrató, némi fa és épület, és ezzel kész is. Ugyanakkor igazságtalan lennék, ha nem írnám meg, hogy bár a pályák botrányosak, ugyanakkor remekbe szabott pályaszerkesztő is kapunk, amivel kedvünkre kitömpölhatjuk magunkat. A kezelés pedig egyszerű, így az ifjabbaknak sem jelent kihívást.

Remek kis játék lehetett volna ebből, így azonban sajnos felejthető.

-p.b.-



közül kiválasztva a nekünk tetszőt, és a pályának megfelelő autót, egyből neki is vághatunk, hogy végtelennek tűnő küzdelmek után mi állhassunk fel a dobogó legfelső fokára (ami ugyanakkor nem is olyan jó dolog, mert ilyenkor mindig történik velünk valami kellemetlenség). Az élet nagy tanulságai: az örömben mindig egy kis öröm is vegyül. De ne szaladjunk ennyire előre.

Meglepő módon ez egy újabb autóverseny program, mely a mostanában

amit az elődök az évek során összeokoskodtak, de mintha ki is merültek volna a lehetőségek, mert sajnos semmi újdonság. Menet közben felvehetünk egynehány tárgyat, amivel az ellenfeleket

maximum bosszantani tudjuk, azonban a semmi erőszakhoz, nem is jár semmi extra. Sajnálatos, hogy a

készítők nem újítottak, és csak a kitaposott „keréknyomon” mertek haladni. Néha bölcsebb dolog pedig a járt utat elhagyni



előnyök is származhatnak azonban ebből a „tapadós” pályából, ugyanis néha elég csak lassítani, és az összes manővert elvégezni magától az apró-picurka, de annál okosabb kicsi kocsika. Azért ennyire nem buta ám még az óvodáskorú ifjúság sem — bár ha a bölcsisekre is gondolok... Kellemes meglepetésként ért azonban a multiplayer, ahol egy képernyőn versenyezhetünk akár négyen is. Az örömben sajnos öröm is vegyül, mert ember

külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐNA

summa summarum

Van jobb!

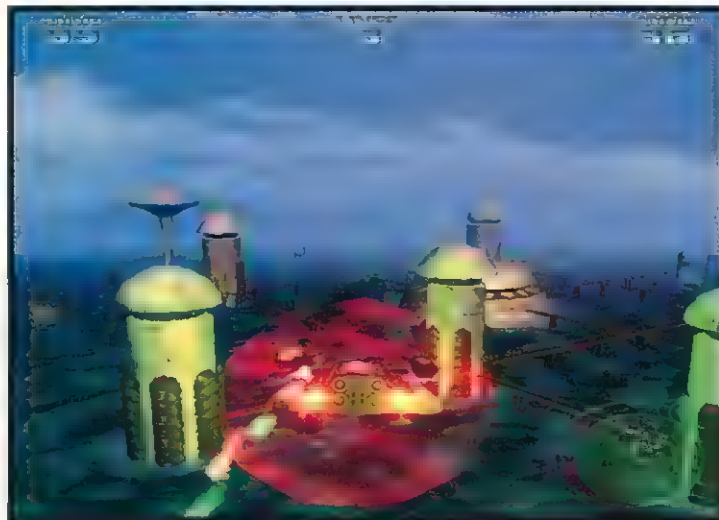
végítélet
65%

★ A CHOPLIFTER 2000-ES REINKARNÁCIÓJA

Fejlesztő: 2000 Exolt Software
Kiadó: Stewart Studio
Web: www.newagegame.com/recon
Minimum: P200, 64 MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 128 MB RAM
3D kártya: D3D
Multiplayer: LAN, Internet

A játék

múlt időben nyilatkozhatom, ennyi volt. Nem adom fel, nem olyan fábiól faragtak, újra szemel a levegőt igen (kb. 20 perc alatt vagy egy tucatszor). Ezek a galád meketrecek, folyamatosan levadásszák a gépem. Újra fent, majd lent, na majd én! Na ugye, hogy megmondtam. Ez az átok 4 darab gépet és kb. 1 órát emésztette fel. Most már ismerem a dörgést, nyeregben vagyok. Ezt a pár tankot elintézem újvis, ha nem



(z)—t és ügyeljek a magasságra! Aha! Na jó, csinálom és még akkor sem sikerül. 10 próba, 3 toporzékoló hisztit követően végre sikerült hihihiii! Ezek itt a fűtől fülíg boldogság meghitt pillanatai, rájöttem, hogy mit kell csinálnom, és hogy hogyan. Hisz ez nem ördögösség, pusztán kitarítás kérdése, és hogy megértjük végre, mit akart a qvárító.

Mit akar a gyártó?

A létra leeresztéséhez úgy közelítsd meg a foglyokat, hogy a



nál ügyelj arra, hogy a lőszer és energiád ne fogyjon ki csata közben. A bármelyik 50 százalék alá esne, keress egy töltőhelyet, és töltsd fel. Ha sikerül befognod az egyik támadó hajót, ne sokáig kövesd, szakadj le róla, mert rád áll egy a kísérei közül és tuti, nem te lövöd ki az üldözött hajót először. Így egy kicsit ugyan tovább tart, de biztosabb. Üldözéskor a szárazföldi egységek felé terelnek, azokra is illik/kell figyelned. Szárazföldi és vízi egységeknél ugyanez a szisztéma segíthet. Nagyon kellemes színelőjáték a játéknak a folyamatos égi áldás, a fegyver, a pajzs, az élet és hogy az egészségügyi csomagok számolatlanul hullanak ejtőernyőn. Kellemes eszközei hadviselésünknek az egymástól független fegyverek. Az ellenséges intelligenciája pedig egy percre sem engedi elburjánzani magabiztosságunkat. A kevésbé tetsző részei a programnak a zenei aláfestés, ami nem illeszkedik a játékba, inkább egy régmúlt idők (Commodore 64 party) hangulatára emlékeztet. A hajó illetlenül a tereptárgyakba olvad, illetve visszapattan róluk, mint egy labda. A fegyverek beállítása pontatlan, a célkereszt fölél tüzelnek. A Chopliferrel a Commodore-on jobban szeretünk játszani!

Levy



gyümölcséről.
(35-40 felszá-
lással később).
Most, hogy elin-
téztem minden
járművet már
csak fel kell
szednem a fog-
lyokat. Hihi
„csak”
— mondom, de
hogyan?! Miatán
kismillió-két-
százezerszer
oda meg vissza
áttörtem magam az ellenséges
záróvonalakon, tökéletes apátiával
(kb. 3-4 nyugtató hatására), nem
igaz, hogy azt a ki (fűtty) létrát
nem lehet leeresztetni a katonák-
nak! Kilépés, HELP, nyomjam le a

(Slow) alapbeállításnál a z-gombot, lenyomva kell tartani. Ne erőlködj, nem fog megállni a hajó (ez amúgy roppant zavaró). A foglyok izületszakadását bizonyára ellátják majd szakszerűen. A támadó vadászk-

külcsín/belbecs

[illegible]

summa summarum

**A fiatalabb korosztálynak biztos
bejön – mi inkább maradunk a
nosztalgiazásnál**

végítélet
65%

AZ ELIT BRIGÁD MEGÉRKEZETT! GENETIKAILAG TÖKÉLETES FIGURÁK.
ÉLETVESZÉLYES KIDOLGOZOTTSÁG. TELJES FELSZERELTSÉG.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

TÖBB MINT JÁTÉK. TÖBB MINT AKCIÓFIGURÁK. EZ MAGA A KÖNYÖRTELEN VALÓSÁG.

GALAGA: DESTINATION EARTH

★ EGY RÉGI ISMERŐS

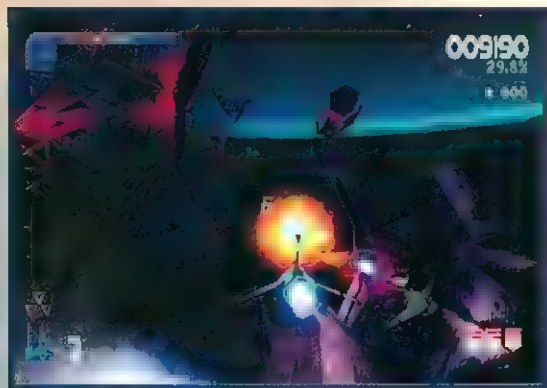
SZEMÉLYIGAZDÁSNY

Fejlesztő: King of the Jungle
Kiadó: Hasbro Interactive
Web: www.kingofthejungle.co.uk
Minimum: P166, 16 MB RAM
Ajánlott: P233, 32 MB RAM
3D kártya: 3Dfx
Multiplayer: —

Az itt leírtakat, titkosított dokumentumok, rádió üzenetek, hang és képfelvételek segítségével állítottam össze, valamint egy pilóta naplójának felhasználásával. A képfelvételeket speciális műholdak vették fel, minden nézetből (oldalról, felülről és hátulról, bár ez utóbbiból nem sokat látni). Az ellenség megtevesztése végett úgy néznek ki, mint a játéktérmi gépek programjai.

Napló (részlet)

1981-ben megtámadták a Földet az Idegenek, a Galagák. A bolygó katonai vezetése azonnal ellentámadást indított és menekülésre kényszerítette a betolakodókat. Teltek múltak az évek. A földiek új kolóniákat hoztak létre a Solar rendszerben (ez olyan lehet, mint New York, minden ott történik, mert találkoztam már vele a Wing Commander és StarLancer fedőnevű projektekben is) **(Én pedig földrajzórán, csak ott Naprendszernek neveztük! — Sz.JVC.).**



Újabb fejlődésnek indult a fegyverkezés, a fegyverek új generációja, vadonatúj technikák jelentek meg. Az egyik ilyen „izé” tesztelése közben, egyszer csak megvadarodtak a radarok. Ezer meg ezer ellenséges gép rajzolta el a térséget.

Hát itt vannak ismét, visszatértek akár egy sikerfilm folytatása.

A bevezető mozi után már csak a rádióbeszélgetésekre tudunk támaszkodni, amelyek a pilóta és az irányító központ között zajlanak:

- Bent ül már a gépben?
- Na mit gondol?
- Elmondjuk a teendőit. Nagyon figyeljen! Stratégiánk szerint legalább 10 missiót kell teljesítenie, hogy megnyerjük a háborút. Minden küldetése több részből van bontva. Hogy többet tudjunk meg az ellenségről, folyamatos rádiókapcsolatban kell maradnunk. Önnek kommentálnia kell az eseményeket. Tudjuk, hogy a Galagák kis csoportokban 5-10 gépes osztagokkal támadnak.
- Kősz Apafé! Kérdezhetek is?
- Kérdezzen!



- Nekem kicsit szögletesnek tűnik a járgány és gyéren felszereltnek. Emellett nagyon emlékeztet egy régi modellre, amit F-16 Falcon-nak neveztek. Melyik brigád készítette ezt a fémteknőt?
- A King of the Jungle fejlesztette. A Namco-val és a Hasbro Interaktív-val dobták piacra 2000 végén.
- Attól még nem kellene ilyen idejélműlnak lennie! Hasbro?! Nem az gtyárja a Barbie babákat is?

Nem kell válaszol-
nia! Milyen a fegy-
verrendszere?

- Van egy lézer-
ágyúja, és egy
nukleáris töltete.
Ebből misszió-
nag egy parancsot kell adnia. A
harmadik egy beduin törzsfőnök fej-
diszere emlékeztet. Van itt minden!
Kész diliház. Engedélyt kérek egyé-
hány észrevétel közzétételére.

- ként egyet tudunk biztosítani.
- Nem lehetne menet közben újratölteni?
- Nem! Viszont van egy különle-



szerét. Kapjon el a sugárral egy gépet, mert az úgy össze fogja zavarni annak rendszerét, hogy veszélyesebb lesz a sajátjaira, mint magára. Király mi?! De vigyázzon, mert ha ezzel a sugárral magát kapják el, akkor erőteljesen amortizálódni fog a lelki világa, meg az életeinek száma is!

- Biztató! Ez minden?

- Mit akar még? Inkább repüljön.

- Ok. Főnök a gépről csak annyit, hogy most állítottam a felbontáson 1024x768-ra, de a különböző kijelzőim jó, ha 320x200-sak. Tiszteltetem a tervezőket! Oh, nem is hittem volna: beindult ez a csotrogány. Már repülök is. Nagyvezérek, hallanak? Megtaláltam a zenedobozt, egész jó. Hooo, hallok valamit, „Get Ready...”. Istenem! Ez a fedélzeti komputer? Mint egy félrehangolt villanyveréb.

- Látom az ellenséget főnök. 5-10 fős mi? De hányszor? Az egyik úgy néz ki, mint egy konzervdarázs a másik meg egy páncélozott katicabogár. A harmadik egy beduin törzsfőnök fejdíszére emlékeztet. Van itt minden! Kész diliház. Engedélyt kérek egy-néhány észrevétel közzétételére.

- Mondja fiam. Mi van már megint?

- A gépből kispórolták az előremenetet. Csak oldalirányba tudok mozogni. Ez így nem frankó. Van más problémám is. Én jobbra megyek, a zűrhajóm meg balra lő, és fordítva. Ez a vídampark céllo-

voldéje főnök? Főnök! Áruló van a szerelőbrigád soraiban! A célkereszttem akkora, hogy nem látom tőle az ellenségét. Ha ilyen gépeket adnak alám, hamar vége lesz a háborúnak. Ja, elköttem egy lő torony, mindjárt nekimegyek, áááá. Mi van? Hé, benne vagyok a toronyban!

- És? Tudóni?
- Nem igazán látok az
ágyúcsővektől.
- Mindegy, szórja meg azokat a
pléhrovarokat.
- Ok. Bumm-bumm! Hmmm. Lejárt
az időm! Megint repülök. Üldözöm
az egyiket. Úristen! Bele diffundált a
falba! Ezt kipróbálom én is. A fenébe!
Én miért nem tudok a falba diffun-
dálni? Mindjárt a falra mászok! Ez
csalás, főnök?!

- Fiam, változnak az idők, a
kőművesek is változnak.
- Látok valami sárga jelvénytér-
vezőt. — Talán a halott Úr Ranger-ek
elhagyott jelvényei. Nem tudom, de
ha tűznek nekimegyek működik az
után életem. Fura egy gép ez főnök!
Bázis, fájnak már az ujjaim az írá-
nyítástól! És túl sok az ellenség is!
A fedélzeti Hi-fi bártűrhető, de ezért
nem. Hazok le egy háborút maguk-
nak. Nyoma akarok menni...

GROW

kölcsin/belbecs

LATVANYOSSAG

IATSZHATÓSÁG

SZAVATOSSÁG

ZENEBOWNA

summa summarum

Kár érte...

végítélet

65%

DIA
DIAFILMGYÁRTÁS KFT.
1048 BUDAPEST, RÖGVE UTCA 10.
TEL: 461-1111 FAX: 461-1112
E-MAIL: DIA@DIAFILM.HU
Mesefilmek

VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!

Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-48-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 — Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók,
monitorok, tápegységek olcsó,
garanciális javítása, értékesítése. C-64
turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

Interware

Higgyen a szemének!
Interware Internet Szemtelentül alacsony árakon

Bérelt vonali Internet		Telefonos és ISDN Internet	
64 k limitált	49.000 Ft	18-08-ig + hétvégén 0-24-ig	2.990 Ft
64 k korlátlan	79.000 Ft	0-24-ig	3.990 Ft
2 M korlátlan	159.900 Ft-tól	128k ISDN 0-24-ig	6.990 Ft
+ Ingyenes bérelt vonal kiépítés		Működőszámoknak 0-24-ig	2.990 Ft
Server hosting		Minden díjcsomagban	
Standard hosting	26.900 Ft	+ 56k/ISDN elérés	
Advanced hosting	53.900 Ft	+ e-mail 0-24 óráig	
Domain név + WEB		+ 100 MB reklámentes WEB tárterület	
www.sajátnev.hu	19.900 Ft/év	+ korlátlan méretű e-mail postafiók	
+ Domain név regisztráció		+ e-mail átirányítás	
+ DNS		+ Internet kalauz	
+ 100 MB WEB tárterület		Az árak az Áfa-t nem tartalmazzák!	
+ e-mail		Ingyenes próbát!	
Domain név regisztráció adminisztrációs díj 800 Ft			

Országos kékszám: 06-40-200-166
Interware Kft. • e-mail: info@interware.hu • www.interware.hu
Ügyfélszolgálati irodák: Budapest, Debrecen, Győr, Kecskemét, Miskolc, Nyíregyháza, Pécs, Szeged, Szekszárd, Székesfehérvár

CINKELT LAPOK

Heroes of M&M III: Conquest of The Underworld Warlords of Wastelands

A játék közben nyomd meg a TAB-ot, aztán írd be a következő csalásokat.

Nwcagents

Az összes üres helyet feltölti Black Knight-okkal.

Nwcbluepill

Elveszíted a játékot

Nwcfollowthewhiterabbit

Maximális lesz a szerencséd

Nwclothesofguns

Megkapod az összes háborús gépezet

Nwcneo

Az összes pálya választható lesz

Nwcignoranceisbliss

Elrejti a térképet

Nwcnebuchadnezzar

Annyit léphetsz, amennyit akarsz

Nwcmorphheus

Csapatod morálja a maximálisra szökken

Nwcoracle

Kirakja az összes "puzzle" térképet

Nwcphisherprice

Saját színeket állíthatsz be a csapatodnak

Nwcredpill

Megnyered a játékot

Nwctrinity

Feltölti az üres slotokat arkangyalokkal

Nwctheconstruct

100000 aranyat kapsz és 100-at minden ásványból és kincsből

Nwcthereisnospoon

999 mana és megkapod az összes varázslatot

Nwczion

Megkapod az összes épületet

Nwcwhatisthematrix

Láthatod az egész térképet és az ellenfelek mozgását

Lego Creator

Szeretnél mindent látni a sötétben? Akkor építs egy kamerát és állíts be, hogy éjszaka legyen. Ha belenézel a kamerába, mindent úgy látsz, mintha egy éjjellátó szemüveg lenne.

NHL 2001

A játék közben beírva a következő csalások élnek.

Quickftr

gyors játékosok

Awaygoal

az ellenfél csapata gólt szerez

Homegoal

a védő csapata gólt szerez

Zambo

zamboni a jégen

Goals

8 gól a védőknek

Mantis

mindenkinek hosszú nyaka, keze és lába lesz

Nhlkids

kicsi játékosok

Grab

elveheted a korongot az ellenféltől

Big fight

mindkét csapat egymással kezd küzdeni

Bloody

Erőszakosabb bunyó

Az alábbi csalások az 1.1-es patchelés után élnek

Headbone

nagyfejű játékosok

buffed

kövér játékosok

gulliver

óriás korong

night

sötét az egész stadion, csak azt látod akinél a korong van

squeaky

magas hangú kommentátor

barrywhite

mély hangú kommentátor

warp9

szuper gyors játékmenet

slomo

szuper lassú játékmenet

Wizards and Warriors

Ha szeretnél végtelen mennyiségű aranyhoz jutni, akkor a következőket kell tenned. A játék kezdetekor készíts 18 darab karaktert, akik mindannyian fejenként 200 arannyal kezdik a játékot. Ezek után készíts egy újabb karaktert és add oda neki a többiekétől az összes pénzt. Ha mindezzel meg vagy, töröld le a többi játékost, hogy csak ez az egy maradjon. Ezt a műveleted annyiszor ismételheted meg, ahányszor csak akarod és így akár végtelen mennyiségű aranyhoz is juthatsz.

Superbike 2001

A játék közben beírva az **april** szót, a géped nagyon gyorsra válik. Ha szeretnéd, hogy az 1997-1998-as modellekkel versenyezhes, akkor a játék közben gépel be a **oldgoestonew** szót. Ha jól csináltad, akkor egy hang jelzi a cheat működését.

Swat III Elite Edition

A játékban nyomd le a ~ (magyar billentyűzetén a 0) gombot, hogy előtűnjön a konzol. Ide aztán a következő csalásokat írhatod be.

Iamleet

Az összes küldetési részt teljesíted és megnyered a játékot

johnwoo

lelassítja a játékot

swatlord

az összes csapattagod halhatatlan lesz

biggerpockets

örök lőszer

casual

csapatod elveszíti a nadrágját és a felsőruházatát is

doubleshot

a fegyvereid szuper gyorsan lőnek

nc17

a testek többet véreznek a kelleténél

noshades

az éjszakai küldetéseket nappalivá varázsolja

hotstuff

nagyon nehéz lelőni a terroristákat és az ellenfeleket

justin

az ellenfelek sosem adják meg magukat

rabies

gyilkos patkányok (csak akkor támadnak, ha valaki rájuk lő)

rabies

gyilkos patkányok (csak akkor támadnak, ha valaki rájuk lő)

Ha szeretnéd, hogy a játék közben ne tudj belelőni a saját csapatod tagjaiba, akkor tedd a következőt.

Először is mentsd el valahová a **swat.cfg** nevezetű fájlt. Ezek után nyisd meg egy sima editorba ugyan- ezt és írd át a következő sort az alábbiak szerint:

„shootgoodguys=1” -ről

„shootgoodguys=0” -ra.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Ha mindent jól írtál, akkor a saját embereidbe nem tudsz belelőni a játék folyamán.

Baldur's Gate II: The Shadow of Amn

Egy kis hexa mágiával az egész játékot kontrollálhatod. Tehát először készíts egy biztonsági másolatot a "baldur.ini" fájlról, majd nyisd meg egy hexa editorba és írd bele a következő sort:

Debug Mode=1.

Ezek után kezd el a játékot, és ha lenyomod egyszerre a Ctrl+Space billentyűket, akkor az alábbi parancsokat használhatod. Minden beírt sor után nyomj egy Entert, és ha befejeztél, újra nyomd le a Ctrl+Enter-t, hogy a csalások életbe lépjenek.

CLUAConsole:SetCurrentXP(0-2950000)

Itt beállíthatod csapatod összes tagjának experience pontjait.

CLUAConsole:AddGold(„")

annyi aranyat írsz be amennyire

szükség van

CLUAConsole:ExploreArea()

megkapod az egész térképet

CLUAConsole:MoveToArea(„")

a bejárt helyszínek bármelyikére

teleportálhatsz

CLUAConsole:CreateCreature(„")

bármilyen szörnyet teremthetsz

CLUAConsole:CreateItem(„")

bármilyen item-et teremthetsz

CLUAConsole:EnableCheatKeys

bekapcsolja a játékban belüli

cheateket

CLUAConsole:CreateItem(„")

itemet kreálhatsz a saját kedved

szerint

A cheateket a következők lehetnek.

(CLUAConsole:EnableCheatKeys

bekapcsolása után)

Ctrl + R

meggyógyítja a kiválasztott karakteret

Ctrl + J

az egész csapatod egy kiválasztott

koordinátára kerül

Ctrl + T

feltöltődik az összes manád és

varázslataid is keményebbek lesznek

Ctrl + Y

a kiválasztott karaktered vagy ellen-

séged azonnal kipurcan

Shift + Ctrl + 8

minden karaktered +8 státuszpont-

tal bővül

A kreálható szörnyek a következők

lehetnek (a CLUAConsole:Create

Creature(„") bekapcsolása után)

Dragblac

Black Dragon

Icsalcol

Blue Salamander

icbone01

Bone Golem

hldemi

Demi Lich

gendji0

Djinni

uddrow27

Drow Warrior

beheld01 Elder Orb Beholder
behgau01 Gauth Beholder
trogio1 Giant Troll
ghogr01 Greater Ghoul
mumgre01 Greater Mummy
lich01 Lich
vammato1 Mature Vampire
mindfio1 Mind Flayer
icmin01 Minotaur
mistho01 Mist Horror
ogre01 Ogre
orc05 Orc Warrior
dragred Red Dragon
dragsil Silver Dragon
skelwa01 Skeleton Warrior
troluo01 Splitter Troll
golsto01 Stone Golem
wyvern01 Wyvern

A választható helyszínek a következők lehetnek (a CLUAConsole:MoveToArea(„”) bekapcsolása után)

AR0516 Astral Prison
AR1512 Asylum Dungeon
AR0801 Bodhis Dungeon
AR0500 Bridge District
AR0020 City Gates
AR0836 Cocorr's Lair
AR0202 Cult of the Unseeing Eye
AR1300 De'Arnise Hold
AR0414 Demon Outerworld
AR0300 Docks District
AR1201 Domain of the Dragon
AR1900 Druids Grove
AR1000 Government District
AR0800 Graveyard District
AR0411 Planar Sphere
AR0204 Rift Dungeon
AR0400 Slums District
AR2500 Suldannesslar
AR0900 Temple District
AR2900 The Nine Hells
AR2000 Trademeet
AR1100 Umar Hills
AR0700 Waukeen's Promenade

A választható tárgyak a következők lehetnek (a CLUAConsole:CreateItem(„”) bekapcsolása után)

scri9g Abi-Dalzim's Horrid Wilting scroll
scri9p Absolute Immunity scroll
arow04 Acid Arrows
clck14 Adventurer's Robe
scri16 Aganazzar's Scorching scroll
sw1h34 Albruin +1
amul19 Amulet of Magic Resistance 5%
amul16 Amulet of Metaspell Influence
amul21 Amulet of Power

amul14 Amulet of Protection +1
amul25 Amulet of Spell Warding
scri2d Animate Dead scroll
plat06 Ankheg Plate Mail
sw1h27 Arbane's Sword +2
blun200 Arduia's Fall +1
leat18 Armor of the Viper +5
scri67 Armor scroll
arow01 Arrow
arow02 Arrow +1
arow03 Arrow of Slaying
arow11 Arrows +2
arow05 Arrows of Biting
arow07 Arrows of Dispelling
arow08 Arrows of Fire
arow09 Arrows of Ice
arow10 Arrows of Piercing
dart05 Asp's Nest
ax1h10 Azure Edge
bag04 Bag of Holding
sw1h01 Bastard Sword
sw1h02 Bastard Sword +1
sw1h03 Bastard Sword +1, +3
sw1h42 Bastard Sword +2
ax1h01 Battle Axe
ax1h02 Battle Axe +1
ax1h03 Battle Axe +2
ax1h13 Battle Axe +3: Frostreaver
ax1h12 Battle Axe +3: Stonefire
sw1h300 Belm +2
belt10 Belt of Inertial Barrier
scri9x Black Blade of Disaster scroll
leat19 Black Dragon Scale
misc3e Black Spider Figurine
halb06 Blackmist +4
sw1h40 Blade of Roses +3
sw1h39 Blade of Searing +2
scri17 Blindness scroll
scri85 Blur scroll
bolt01 Bolt
bolt02 Bolt +1
bull06 Bolt +2
bolt04 Bolt of Biting
bolt03 Bolt of Lighting
bolt05 Bolt of Polymorphing
dagg14 Bone Blade +4
blun23 Bone Club +2, +3 vs Undead
boot07 Boots of Elvenkind
boot11 Boots of Etherealness
boot05 Boots of Grounding
boot08 Boots of Phasing
boot01 Boots of Speed
boot02 Boots of Stealth
boot04 Boots of the Avoidance
boot03 Boots of the North
brac04 Bracers of Archery
brac11 Bracers of Binding
brac16 Bracers of Blinding Strike
brac15 Bracers of Defense AC 3
brac14 Bracers of Defense AC 4
brac13 Bracers of Defense AC 5
brac03 Bracers of Defense AC 6
brac02 Bracers of Defense AC 7
brac01 Bracers of Defense AC 8
scri6u Breach scroll
shld08 Buckler
shld17 Buckler +1
bull01 Bullet
bull02 Bullet +1
bull03 Bullet +2
scri68 Burning Hands scroll
scri81 Cacofiend scroll
scri8a Carrion Summons scroll
sw1h51 Celestial Fury
scri9q Chain Contingency scroll
scri7s Chain Lightning scroll
chan01 Chain Mail
chan02 Chain Mail +1
chan08 Chain Mail +2
chan03 Chain Mail +2 Mail of the Dead

chan09 Chain Mail +3: Darkmail
chan15 Chain Mail +3: Melodic Chain
chan16 Chain Mail +4: Bladesinger Chain
chan06 Chain Mail +4: Drizzt's Mail
chan10 Chain Mail +4: Jester's Chains
chan11 Chain Mail +5: Crimson Chain
scri5p Chaos scroll
scri69 Charm Person scroll
scri82 Chill Touch scroll
scri83 Chromatic Orb scroll
scri1d Clairvoyance scroll
staf19 Cleric's Staff +3
clck03 Cloak of Displacement
clck23 Cloak of Elvenkind
clck26 Cloak of Mirrors
clck06 Cloak of Non-Detection
clck01 Cloak of Protection +1
clck02 Cloak of Protection +2
clck24 Cloak of Reflection
clck27 Cloak of Sewers
clck25 Cloak of Stars
clck20 Cloak of The Shield
clck04 Cloak of the Wolf
scri2e Cloudkill scroll
blun24 Club +2: Gnasher
blun22 Club +3: Blackblood
scri70 Color Spray scroll
bow01 Composite Long Bow
bow02 Composite Long Bow +1
bow16 Composite Long Bow +2
scri2f Cone of Cold scroll
scri1u Confusion scroll
scri7y Conjure Air Elemental scroll
scri7z Conjure Earth Elemental scroll
scri7x Conjure Fire Elemental scroll
scri7b Conjure Lesser Air Elemental scroll
scri7c Conjure Lesser Earth Elemental scroll
scri6x Conjure Lesser Fire Elemental scroll
scria8 Contagion scroll
scri7u Contingency scroll
scri8v Control Undead scroll
hamm09 Crom Faeyr +4
xbow13 Crossbow of Affliction
sw2h03 Cursed Berserking Sword
sw1h28 Cutthroat +4
dagg01 Dagger
dagg02 Dagger +1
dagg03 Dagger +2
dagg19 Dagger of...
dart01 Dart
dart02 Dart +1
dart03 Dart of Stunning
dart04 Dart of Wounding
sw1h31 Daystar
scria2 Deafness scroll
scri7r Death Fog scroll
scri7i Death Spell scroll
scri8n Delayed Blast Fireball scroll
scri6k Detect Illusion scroll
scri87 Detect Invisibility scroll
scri1s Dire Charm scroll
scri7t Disintegrate scroll
scri1e Dispel Magic scroll
scri5n Domination scroll
halb04 Dragon Bane +3
helm21 Dragon Helm
shld21 Dragon Scale Shield +2
halb05 Dragon's Breath +4
sw1h32 Dragon Slayer
hamm06 Dwarfven Thrower +3

Carmageddon TDR 2000

A játék közben üsd le a ~ billentyűt (magyar billentyűzeten a 0), és ird be a következő családokat.

Here Comes Trouble

engedélyezi a cheat módot

Open Levels Gv

összes pálya engedélyezése

cash pénz kapsz (+\$10,000)
invincible isten mód ki és bekapcsolása
ai on mesterséges intelligencia bekapcsolása
ai off mesterséges intelligencia kikapcsolása
setCar (autó neve) megváltoztatja az autót a beírt (autóválasztás)
makeai (autó neve) a beírt autót a CPU irányítja a lehető legjobb
enablebuy minden kocsi megvehető
Wasteall minden kocsi elpusztul
Lastlap az utolsó körben kezdhetesz
Lastcheckpoint az összes checkpointot megkapod az utolsó kivételével
Adventure egy kis mini-játék részese lehetsz
Breakcar (autó neve) a beírt autó egy kicsinyt összetörök
Addpowerup (powerup neve) a beírt powerupot kapod meg
Peds on pedesztrianok be (zombik)
Peds off pedesztrianok ki (zombik)
Setanimation (animáció fájl neve) lejátssza a kiválasztott animációt

Crimson Skies

A Campaign menüben menj rá a mikrofonra és kattints rá a bal egér gombbal. A baloldalon feltűnő ablakba ird be az idaho szót. Ezek után egy kis ablak nyílik ki a képernyő jobb felső sarkában, ahol az összes küldetés választható lesz.

Midtown Madness II

Hogyan kaphatjuk meg az összes kocsit? Ime:

Új Mini Cooper

Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 London Blitz versenyben.

Új Beetle Dune

Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Francisco Circuit versenyben.

Új Beetle RSI

Érj be az első helyre a 5 San Francisco Crash Course versenyben.

Audi TT

Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 San Francisco Checkpoint versenyben.

Aston Martin DB7 Vantage

Nyerd meg a London Crash Course-ot.

Panoz GTR-1

Érj be az 1., 2. és 3. helyre a 6 London Checkpoint versenyben.

American LaFrance Fire Truck

Érj be az első, második és harmadik helyre a 5 San Francisco Blitz versenyben.

N.B.

A professional módban, mindig első helyen kell végezned. (elégg nehéz ☹)

The Hummer

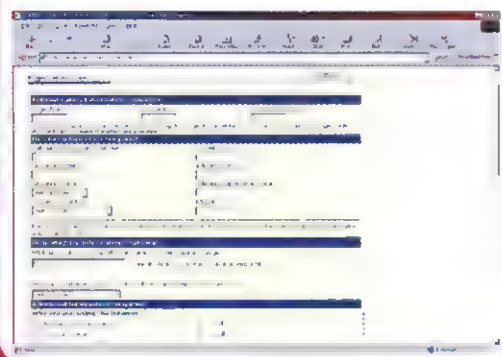
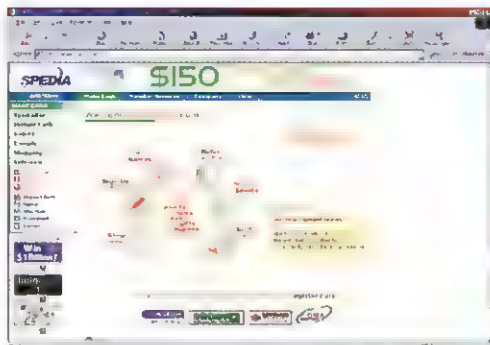
Nyerd meg a San Francisco Crash Course-ot.

SZÖSSZENET

A múltkor olvastam valahol, hogy az Interneten 25 millió weblap van. Ennek 90%-át állítólag nem érdemes meglátogatni. Rövid fejszámolás után kiderül, hogy a maradék 10% átböngészéséhez egy emberélet sem elég! Hát ha tudunk egy kicsit segíteni...

<http://www.spedia.net/>

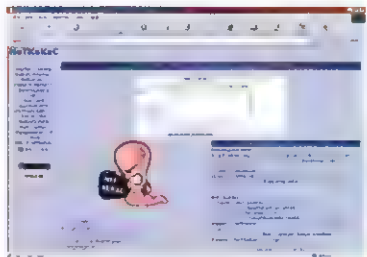
Megfordult már valaha az a gondolat a fejedben, hogy miért mindig neked kell fizetni azért, hogy Internetezhess, és miért nem neked fizetnek érte? Ha igen, ha nem, itt a remek alkalom arra, hogy valóra váltsd álmaidat, és úgy keressél pénzt, hogy közben csak ártatlanul böngészel a Neten. Ez a téma, tulajdonképpen akár több oldalt is megérdemelne, hisz bonyolultnak eléggé bonyolult ahhoz, hogy csak így felületesen nézzünk utána, de kezdésnek talán meg fog felelni ennyi is. Amit tudni kell erről a Spediáról, az annyi, hogy feljelentkezés után le kell töltened egy programot tőlük, amit minden Netre lépéskor elindítva automatikusan elhelyezi magát a képernyő alsó részében. Ez a csík amellett, hogy figyeli a géped működését, reklámokat váltakoztat. Nem kell megijedni, csak annyira vizslatja át a cucc a



gépedet, hogy meg tudja állapítani, hogy te most éppen aktívan Netezel, vagy csak mondjuk a Word-ben szórakozol, esetleg IRC-zel. Ha böngésző ablak van megnyitva, akkor viszont kegyetlenül elkezd számolni a percekét neked, amit azonnal át is vált pontokká, és minden egyes pont centeket fog érni neked. Sok kis percből, sok kis cent, sok kis centből, sok kis dollárod lesz, ami ha eléri a 30 dolláros határt, máris kattinthsz arra, hogy küldjenek egy csekket (ezért érdemes a valódi adataidat megadni regisztrációnál). Aztán ha ideért, bemész egy bankba, beváltod, s kezdheted előlről az egész ceremóniát. Azért bátorítottam leírni ezt a módszert, mert már elég sokan űzik ezt kishazánkban, és tényleg megküldik a csekket, és tényleg be lehet váltani pénzre. Egy dolgot nem mondtam még, ami nagyon fontos: csak egy már regisztrált tagon keresztül tudsz belépni, aki százalékot fog kapni utánad. Miután azonban már te is beléptél, és ráveszed a haverod, hogy ő meg rajtad keresztül csatlakozzon, akkor te már ő tőle kapsz jutalékot. Itt egy szám, amin keresztül nekivághatok a pénzkeresés izgalmainak: 782720.

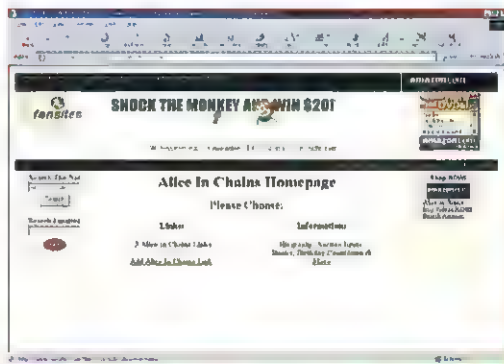
<http://www.netkukac.net/>

Számomra talán a legelviselhetőbb magyar oldalak közé tartozik a Netkukac — hozzátevé persze, hogy mindezt önérből biztosították a készítő srácok. Amit itt találsz, az több mint szemétfüzet, minden más érzékszervet gyönyörködtető. Tudsz SMS-t küldeni, bepillantani egy szoláriumba (live kamerák segítségével), jópofa videókat, játékokat tölthetsz le, valamint a legforróbb: megnézheted, hogy miket bakiztak a mi aranyos kis TV-s személyiségeink — szóval mindent megtalálsz amire egy fiatalnak manapság csak szüksége lehet. Most, hogy így tüzetesebben is átvizsgáltam ezt az oldalt, azt kell, hogy mondjam, talán még a hónap site-ja címet is kiadhatjuk neki



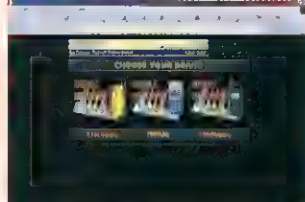
<http://www.fansites.com/>

Sokáig csak elkeseredetten bolyongtam a Neten, és örült csatákat folytattam néha egy-egy informatív weboldalért a kedvenc sztáromról. Aztán ráakadtam erre a site-ra és azóta is hálát adok az égnek, hogy van ilyen. A fansites.com-on ugyanis összeválogatták a legprofibb, legelittebb olyan rajongók által készített oldalakat, melyekbe akár még némi információ is szorulhatott. Legyen az a legismertebb együttes, vagy egy alig ismert színész — szinte mindent megtalálsz róla. És mivel az oldal összeköttetésben áll különböző árverező site-okkal (mint például az Ebay-jel), akár a sztárokhoz kapcsolódó relikviákkal is gazdagabb lehetsz.

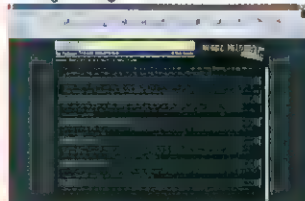


<http://www.mobile-melodies.com/>

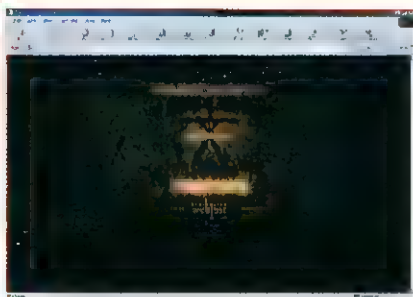
Ami pár évvel ezelőtt még csak a „nagyok” kiváltsága lehetett, mára már jóval könnyebben elérhetőbb, akár a Te számodra is (és itt most elsősorban a hordozható tele-



fonokra gondoltam). Szóval, ha már megszerezted álmaid mobiltelefonját, jöhetnek a különböző kis diszitések rá, mint például az előlapok, vagy akár a csengőhangok. Ez utóbbi egy fillérbe sem kerül, hisz elég, ha csak bepötyögöd kedvenc dallamodat a gombokkal, és legközelebb máris kedvenc muzsikára kaphatod fel a telcsidet. Szóval mi is van ezen a website-on? Több száz dallam 3 különböző márkájú telefonhoz (Ericson, Nokia, Siemens), melyek között megtalálhatóak a régebbi klasszikusok is, mint például az Abba, de olyan újdonságokra is bukkanhatsz, mint a Boomfunk MC's. Minden dalhoz tudsz megjegyzést fűzni, és a hírlevelükre feliratkozva minden héten megkapod az éppen aktuálisan bejövő új csengőhangokat.



<http://www.blairwitch.com/>



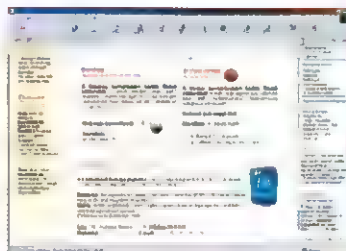
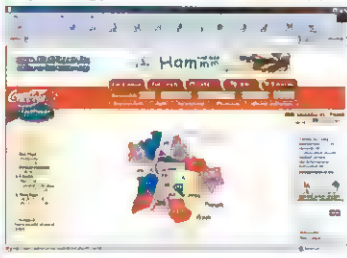
A Blair Witch Project-et körülvevő hisztéria résztvevőit két csoportra lehet osztani: vagy szívből utálja valaki, vagy az egekig magasztalja az illető. Nos, ha ez utóbbi csoportba tartozol, biztos örömmel hallod, hogy elkészült a film folytatása, meg még egy TV film, mely újból apropót ad arra, hogy felkeresd a blairwitch.com-ot. Amit a site-on megkapsz, az temérdek információ a

legendával és a filmekkel kapcsolatban, valamint van itt egy online shop is, ahol a legkülönfélébb ajándéktárgyakat vásárolhatsz meg — legyen szó akár egy világító kulcstartóról, vagy egy bögréről. Továbbá van itt egy részletes leírás az egész Blair Witch-i legendáról. Szóval izgalmas.



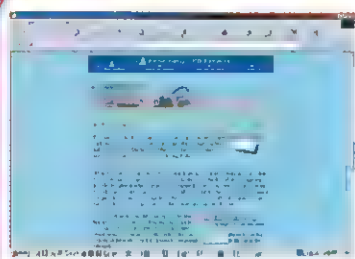
<http://www.netpincer.hu/>

Milyen kegyetlen érzés lehet, ha éppen Netezel, és megéhezel. Kaja természetesen nincs otthon, és valahogy a telefonvonalról sem akarodzik lemaszni azért, hogy rendelj valamit. Ekkor jöhet jól a Netpincer, ami egy több éttermet magába foglaló online kaja-piarendelő szentély. Először is a legjobb, hogy nem csak Budapesten tudnak kiszállítani, másrészt pedig van mindenkinek, még akár éjjel is, és 1 órán belül már ott is gőzölöghet nálad a stuff.



<http://www.learner.org/exhibits/parkphysics/>

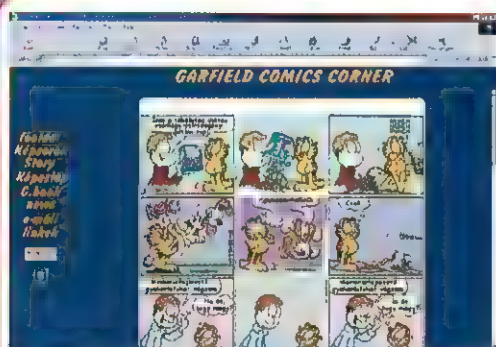
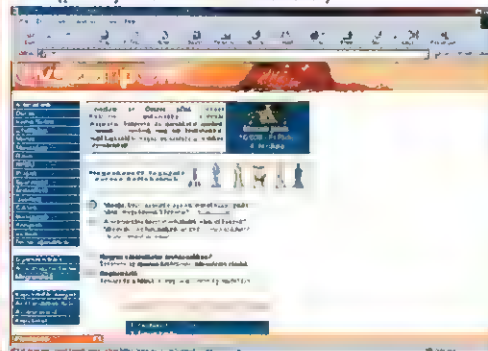
Íme egy honlap, ami egy picit komolyabb témában osztja az ésszt. Aki hozzám hasonló módon szereti a vidámparkokat (és itt most nem az árakra gondoltam, hanem magára a feelingre), az biztosan örömmel böngészgeti majd át ezeket az oldalakat, mert egyrészt elmagarázzák nekünk, hogy miért is szeretünk mi ilyen helyekre járni, miért pont a hullámvasút a legnépszerűbb játék, és hogy miként is működik ő fizikailag. Én sokat tanultam belőle...



Íme egy honlap, ami egy picit komolyabb témában osztja az ésszt. Aki hozzám hasonló módon szereti a vidámparkokat (és itt most nem az árakra gondoltam, hanem magára a feelingre), az biztosan örömmel böngészgeti majd át ezeket az oldalakat, mert egyrészt elmagarázzák nekünk, hogy miért is szeretünk mi ilyen helyekre járni, miért pont a hullámvasút a legnépszerűbb játék, és hogy miként is működik ő fizikailag. Én sokat tanultam belőle...

<http://www.ovszer.hu>

Vannak bizonyos dolgok, amit szeret az ember bizalmasan kezelni. Példának okáért ide tartozik mondjuk az övszervásarlás is. Aki szeretne mindenféle atrocitást elkerülni, és teljes biztonságban, kényelemben övszerhez jutni, az erről a site-ról bátran rendelhet, és közben még informálódhat is mindenféle nemi betegségekről, és más, amúgy tényleg vicces dolgokról is (póruj járt emberek történetei).



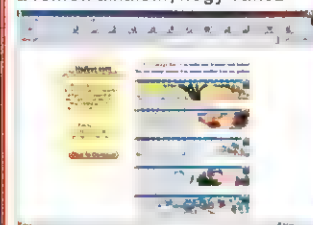
<http://garfield.axio.hu/>

Neszték nektek hardcore Garfield site. Aki elég nagy Garfield fanatikusként érzi magát, az látogasson el a garfield.axio.hu site-ra, ahol magyarul élvezhatsz egy rakat képsort, valamint tudsz képeslapot küldeni az angol „anyaszájton” keresztül.

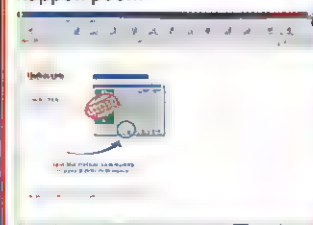


<http://hotbar.com>

Olyan csupasznak és egyhangúnak érzed a böngésződet? Itt a remek alkalom, hogy változ-

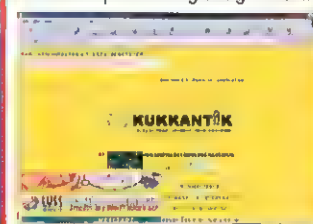


tass ezen, és némi szint vigyél az Internetezésbe, ugyanis a Hotbar segítségével teljesen felvértezheted mindenféle szép képpel a browseredet. Első lépésben menj el a cég honlapjára, töltsd le a kis programot, indítsd el, majd utána máris keresheted a neked tetsző képecskéket. Poénnak mindenképpen poén.

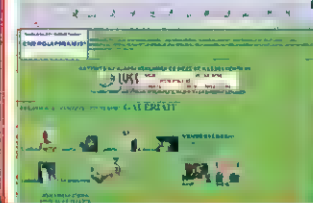
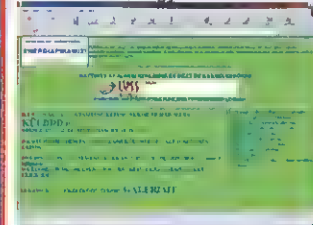


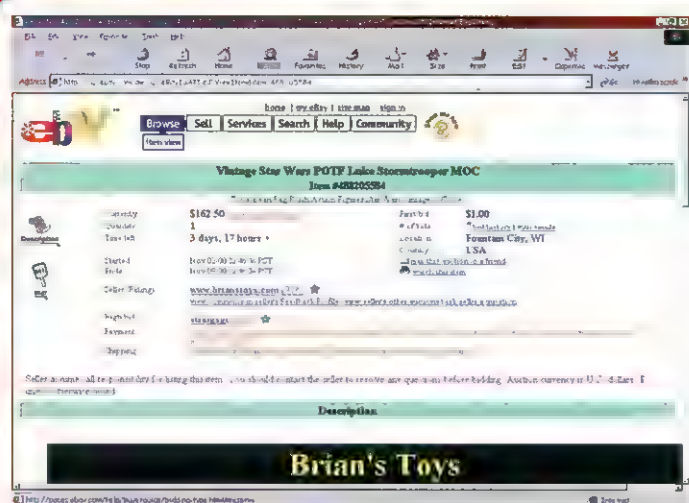
<http://www.extra.hu/kukkantok/>

Nem szeretnék lemaradni a Martin mögött, úgyhogy picit belehúzkok itt a végén, s talán izgalmasabbnak vélt szájtok után kutatok. A kukkantok egy olyan site, ahol lesből, vagy direktben fotózott áldozatok szerepelnek — többnyire ruha nélkül. Mivel pszichológiailag kimuta-



tott, hogy az emberek gerjednek az ilyen dolgokra, úgy gondolom biztos köztetek is akad valaki, aki szeretne leleskelni egy picit. Bocs, ha ezzel megsértettem volna valakit, vagy valami hasonló.





MÉG MINDIG LICITÁLÁS

Tehát a múlt hónapban ott hagytuk abba, hogy megaláttad a neked tetsző cuccot és licitálni akarsz rá. Ehhez a cucc-képernyő alsó részére kell menni, ahol a BIDDING részt találod. Itt meg van adva a dolog jelenlegi ára (CURRENT BID), a tétemelkedés (BID INCREMENT, ezt az eladó határozza meg) és az is, hogy mi az a minimum összeg, amit fel kell ajánlanod a cuccért (MINIMUM BID). Az összeget a YOUR MAXIMUM BID ablakba kell majd beírni, majd rábökölni a REVIEW BID gombra. Két lehetőség is van:

- 1 — Csak a minimum téttel növeled meg a dolog árát.
- 2 — Beírod azt az összeget, amit MAXIMUM meg fogsz adni érte.

A következő képernyőn be kell írnod az ID-det és a kódodat, és már küldheted is a tétet a PLACE BID gombbal.

TÉT IGAZOLÁS

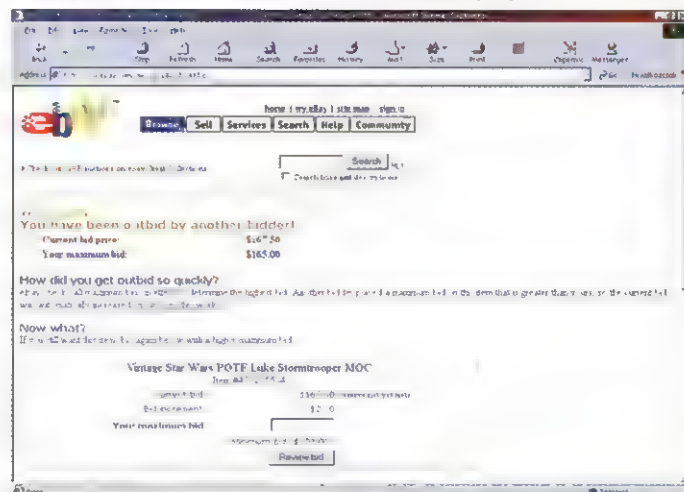
Másodpercek múlva az igazoló képernyőre kerülés. Itt többfajta választ is kaphatsz a rendszertől.

A legkedvezőbb egy kék színű szöveg, ami azt mondja, hogy a felajánlott téttelleddel te vagy a legmagasabb licitáló: YOU ARE THE HIGH BIDDER. (Ilyenkor rövidesen kapsz erről egy e-mail is, ami tartalmaz egy linket az aukció későbbi gyors eléréséhez.)

Egy másik lehetőség, hogy egy narancsszínű szöveget kapsz, ami azt mondja, hogy máris kiűtött valaki: YOU

HAVE BEEN OUTBID BY ANOTHER BIDDER. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy egy másik érdeklődő azonnal válaszolt, valami más történik ilyenkor, mégpedig a következő.

Értelemszerűen te csak akkor leszel licitvezető, ha te ígérte a legtöbbet a cuccért. A minimum tét megadása azonban nem feltétlenül jelenti ezt! Tegyük fel ugyanis, hogy egy dolog kezdő ára 10 dollár. Valaki



úgy dönt, hogy ő maximum 30-at ajánl érte és ezt meg is adja. Ilyenkor az ár csak a minimum téttel növekszik, mondjuk 0.50 centtel. Az cucc ára tehát 10.50 lesz. Te ráigérsz még 1 dollárt, és azt az üzenetet kapod, hogy rögtön kiűtötték. Addig nem leszel tehát vezető, amíg el nem éred azt az összeget, amit az előző licitáló MAXIMUMKÉNT beígért! Természetesen a maximumnak megadott tét titkos, azaz addig kell licitálgatni, amíg túl nem léped. A maximum tétet csak a licitáló ismeri,

sem az „ellenfelek” nem látják, sem pedig az eladó. Sőt, ha te valamiért mondjuk 100 dollárt ajánlasz fel, és a cucc csak 30 dolcsiig megy fel a végén, akkor a maximumnak feldobott 100 dolcsi a te titkod marad.

Ajánlatos tehát első tétnek azt az összeget beígérni, amit szíved szerint maximum megadnál a cuccért. Ezután ha valaki kiűt téged, lehet kis összegekkel tovább emelni a tétet — persze csak akkor, ha tényleg annyira örülsz meg akard szerezni!

VÁRAKOZÁS

A vezető tétéről, mint említettem igazoló e-mail kapsz. Ilyenkor már csak várnod kell, hogy leteljen az aukció. Ha időközben valaki többet ígér nálad, egyből kapsz egy figyelmeztető e-mailt, hogy licitálj újra.

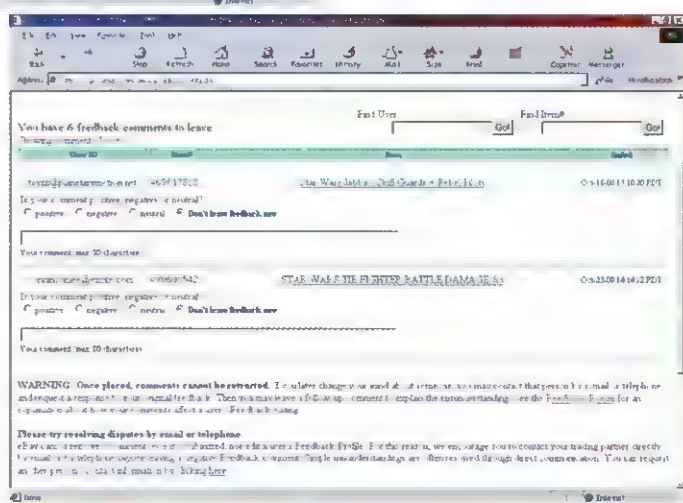
TÉT-HÁBORÚ

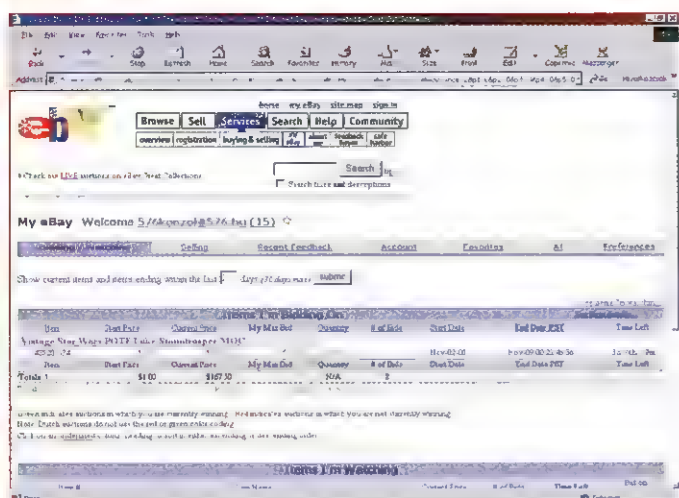
A megszállott ebay-esek már tudják, hogy a legnagyobb licitálás mindig az utolsó félórán kezdődik. Badarság ugyanis — habár

sok „izgága” vásárló beleesik ebbe a hibába — az aukció vége előtt 3-4 nappal örült módon egymásra licitálgatni. Ettől csak az ár kúszik fel túlságosan! Okosabb megoldás az, ha felírod az aukció sorszámát és a befejezés napján kezdésb. el nagyobbakat ráigérni. (Esetleg ráigérsz egy minimális összeget, csak azért, hogy az aukció linkje a későbbi könnyebb elérhetőség végett bekerüljön a MY EBAY listába — erről később.) Persze a legtöbb aukció a mi időnk szerint hajnalban ér véget, így ha nem akarsz fent maradni, marad a maximumnak szánt tét megadása. Egy dolog biztos: ha „kelendő” árúrol van szó, akkor BIZTOSAN ki fog ütni valaki a végén, ha nem maradsz fent licitálni.

NYERTÉL

Ha az aukció végéig te maradsz a legmagasabb tét-tartó, nyersz. Ilyenkor te is és az eladó is kaptok az ebay-től egy mailt az aukció végeredményéről. Ebben benne lesz mindkettőtök elérhetősége (e-mail) és az aukció végösszege. Ekkor 3 napon belül meg kell keresnetek egymást. Én általában nem szoktam megvárni, még az eladó jelentkezik, hanem mindenkinek dobok egy „forma e-mailt”. Ez azt jelenti, hogy megadom neki a címem, az aukció linkjét, majd megkérem, hogy tudakolja meg az INTERNATIONAL csomagküldési költségeket. Erre ők válaszolnak, hogy mennyiért jöjjön el a cucc légitáskával, normál postával, esetleg expressz. Fontos, hogy





tudasd az eladóval, te Magyarországon élsz — sokan hajlamosak egyből egy „országban belüli” postaköltség megadásával jelentkezni, ami jóval kevesebb, mint a nemzetközi postaköltség. Általában egy kisméretű dobozra (30x30 cm) légipostával 7-10 dollár körül lehet számolni. Nem árt tisztázni vele azt sem, ha készpénzt küldesz, mert nekik ez a megoldás nem természetes!

NEM NYERTÉL

Ha nem vagy ott „online” az aukció végénél, és kiütnék, arról is kapsz egy e-mailt. Ilyenkor meg tudod nézni, hogy ki szorított le, és azt is, hogy végül mennyiért kelt el az áru.

A „RESERVE” ÖSSZEG

Sok aukciónak van újnevezett RESERVE összege. Ez egy elég gáz dolog — a vevőnek. Ez azt jelenti, hogy a cucc kezdő ára mondjuk nagyon csábítóan csak 1 dollár, de annál sokkal többet ér. Ilyenkor az eladó meghatározza, hogy mi az a MINIMUM összeg, ami alatt NEM ADJA EL az árut! Ilyenkor addig, amíg a licit el nem éri ezt az egyébként (általában) TITKOS reserve összeget, a cucc ára mellett a RESERVE NOT YET MET kitétel látható zárójelben. Ha ilyenkor licitálsz, és te ígéréd a legnagyobbat, akkor az igazoló képernyőn azt a választ kapod, hogy YOU ARE THE HIGH BIDDER BUT RESERVE STILL NOT MET — azaz hiába te vagy a legjobb, ha a „foglaló” árát még nem érted el. Ha így ér véget az aukció, akkor sajnos

nem nyertél — ekkor az eladó dönti el, hogy ennek ellenére eladja-e neked az árut, vagy sem.

Értelemszerűen, ha a licitálás eléri a „foglaló” összegét, akkor az ár mellett a RESERVE MET kitétel látható kékkel, ilyenkor a nyertes viheti a cuccot.

„MY EBAY”

Futó aukcióidat a képernyő tetején látható MY EBAY opció alatt tudod nyomon követni. Ha megadod az ID-det és a kódod, egy listába kerül. Itt láthatod, hogy mely aukciókra licitáltál, melyiknél vagy te a vezető, hol ütötték ki, és, hogy mennyi van még hátra az adott aukciókból.

A „FEEDBACK”

Az ebay vásárlgatás egyik legfontosabb eleme a FEEDBACK, azaz az „értékelés”. Minden regisztrált ebay eladó és vásárló neve mellett egy számot látsz. Ez azt mutatja, hogy hány értékelést, „visszajelzést” kapott idáig működése során. A sikeres aukciók után ugyanis mind az eladó, mind a vevő értékeli a másik teljesítményét. Az értékelés lehet pozitív, semleges és negatív, azon túl pár szóval is lehet ecsetelni a véleményedet. Természetesen az ember nem szívesen vásárol egy 0, vagy nega-

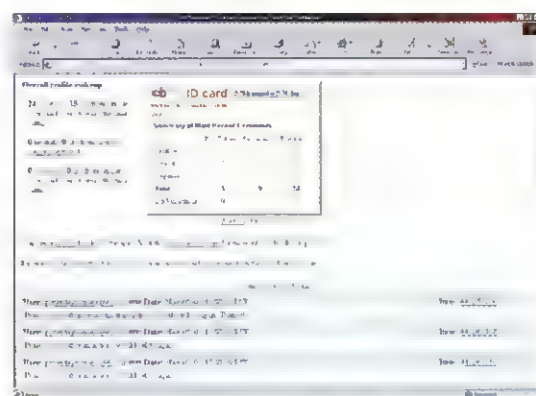
tív értékelésű eladótól, és az eladók sem mindig állnak szóba 0-s vagy negatív vevőkkel. Ezt egyébként sokan az aukció során is kijelentik, azaz megadják, hogy az ő árujukra értékeléssel még nem rendelkező vevők nem licitálhatnak. Ez a bizalmatlanság nem jó dolog, de az eladó részéről érthető, tehát be kell nyelni. Gondolhatod, hogy mennyire szívas az eladónak, amikor egy komolytalan vevő kiüti a komolyakat

ABOUT AN EBAY USER — SEE ALL PENDING COMMENTS AT ONCE opcióra. Beírod az adataidat, és már láthatod is, hogy kinek kell még visszajelzést adnod.

A TÉT KÖTELEZ

Tudnod kell, hogy ha egyszer beígértél egy tétet, az azt jelenti, hogy elolvastad, megértetted és elfogadtad az eladó által diktált szabályokat — amiket sok eladó hosszú sorokon keresztül magyaráz az aukcióiban.

Tétet vissza-vonni már nem lehet! Csak és kizárólag az eladó mondhat le tétet, ha úgy akarja. Ez azt jelenti, hogy inkább kérdezd meg



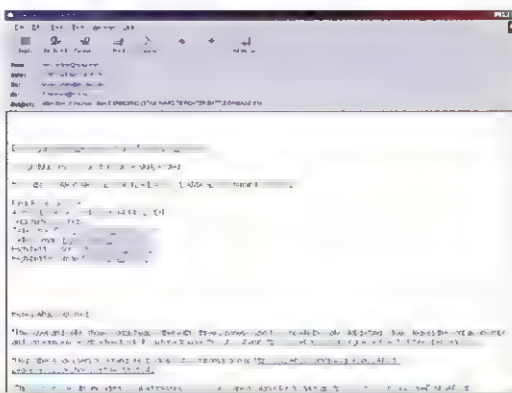
egy magas tétet, aztán a végén kiderül, hogy nincs is pénze vásárolni. Az eladó ilyenkor újra felteheti az áruját, ami egyrészt pénzbe kerül, másrészt idő, még elkel a cucc.

A normális eladók már akkor adnak visszajelzést, miután megkapták a pénzt. Te csak akkor adj, ha már megkaptad az árut!

Visszajelzést többféleképpen is tudsz hagyni. A legegyszerűbb, ha nem törőd ki a sikeres aukciók végén kapott igazoló e-maileket, mert azokban van egy FEEDBACK link. A másik mód, ha az ebay főképernyő alján rábökösz a FEEDBACK FORUM nevű kisbetűs linkre, utána a LEAVE FEEDBACK

az eladót, ha valami nem tiszta, mielőtt bajba keverned magad egy meggondolatlan licitálással! - Ha nem tér ki rá külön az eladó, hogy nem hajlandó Amerikán kívül küldeni, de az aukció leírásában nincs feltüntetve az INTERNATIONALLY (WORLDWIDE) kitétel, kérdezd meg, hogy elfogad-e nemzeti tétet.

- Ha az eladónak nem szimpatikus a vevő „értékelése”, elutasíthatja a vevő licitját. - Ha a vevő nem tartja be a feltételeket (késik a fizetéssel, nem jelentkezik 3 napon belül, stb.), akkor az eladónak joga van negatív értékelést adnia. - Miután megkaptad az árut, és nem tetszik, már csak a legutóbbi esetben tudsz reklamálni. Természetesen neked is jogod van negatív értékelést adni, ha nem voltál valamivel megelégedve. Mindenesetre azzal, sokkal előrébb nem leszel. - A legtöbb eladó tisztességes, tehát, ha komoly ebay-es akarsz lenni, komolyan állj a dolgokhoz! Csak akkor licitálj, ha van pénzed, és tényleg vásárolni akarsz.



TYLER

CSEVEGŐ

Többen is írtatok, hogy elég legyen már a dicsérő szóból, unalmasak a bennünket tömjénező levelek! Mi még nagyon el tudjuk viselni, szívesen olvassuk őket, de hogy tényleg ne érhesse szó a ház elejét, akkor most egy olyan válogatással kezdem, amelyben íróik egy-egy történettel próbálták elszórakoztatni bennünket dolgozó hétköznapiaink valamelyikén. Nem is gondoltuk, hogy mennyi vidámságot és színt tudnak ezek a levelek az életünkbe hozni, éppen ezért osztom meg egy részüket veletek...

Hi Sz.JVC. (...) Más: Most egy kicsit érdekesebb: Ma délután október 26.-án voltam kint a falusi játszótéren mivel faluban lakom itt valahol észak Pest megyében. Azt barátimmal vívtunk kavicscsatát, aztán jöttek a lányok, azt egy féltéglát hozzá ba"tam pont a barátnőmhöz teljesen véletlenül. Azt majdnem összedőlt pedig nem neki szántam, azt most már szóba sem áll velem. Aztán még nekem is akart támadni! Aztán a csata végén mindenki félig lesérülve ment haza! Különben a jó irány felé halattok, üdvözléssel: uzege! Gézu-Géza! **A velem szemben, mit sem sejtve dolgozó Balázs el nem tudta találni, hogy mi történt, amikor leveled eme fent idézett soraihoz érve, mint egy időtlen idő óta szunnyadó vulkánból, váratlanul robbant elő a harsány röhögés! Tudod a kavicsok közé keveredő féltégla, amely pont a barátnődet találja tők véletlenül, aki majdnem megrogyan eme sokkoló élmény hatása alatt, és még utána a támadó kedvét megőrizve némasági fogadalmat is tesz, miközben a csapat sebeit nyalogatva kullog haza felé... — szóval nem semmi egy történet.**

(...) Gábor haverommal nézegettük az újságot - persze óra alatt... muszáj művelődni! A stábfotó nagyon érdekelte, jött is belőle a kritika rendesen. Varga komának egy jónevű plasztikai sebészt ajánl, E.T.-nek szerelmes levelet akar írni... igen! Rád nem hívtam fel a figyelmét, nem is kellett. Azt mondta, olyan vagy, mint egy ír favágó. Hogy ehhez honnan jutott el, fogalmam sincs, tudomásom szerint e jeles faj egyik képviselőjével sem találkozott még. Azt sem árulta el, hogy ez bók-e. Tiszteletlen röhögés tört rám, amint elképzeltelek: jobboldban fejsze, baloldalt whiskysüveg, s közben egyik kezdet áldóan tartod a kollégák fölfe. Micsoda kép lenne ez a Csevegőben! Ezer bocsánat. Még én

sem láttam ír favágót. (...) Gábor e-mailjét, amit E.T.-nek szánt én kaptam meg, (talán nem) véletlen le is töröltem azonnal. Már voltam szakáll nélküli Mikulás, most ír favágó, lassan jegyzetelnem kell, mi mindenhez hasonlítok, hogy el ne felejtsem őket. Szerinted melyik kezemmel kellene osztanom az áldást? A fejszéssel, vagy a whiskysüveggel? A fejszéstől félek, hogy ha belendül, hullani kezdenek a fejek, a whiskystől pedig még több badarságot hordanának össze a kollégák. Inkább nem akarok favágóra hasonlítani, de azért kösz...

Számomra a következő levél a hónap levele, többször is fogok még rá hivatkozni. Kérlek tehát figyelmesen elolvasni!

Szervusz SZ.JVC. Képzeld el ahogy Magel-lán beül a ladikjába és nekiindul megkerülni a földet. Na jó, bátor fickó, de még mennyire! Akik a kikötőben álltak nem a hőst búcsúztatni mentek, hanem megnézni a barbot, aki azt mérészelte állítani, hogy a föld gömbölyű! Akkoriban száz ember közül jó, ha egy hitt neki. Elindult. Tudta, rohadt nehéz út áll előtte, de mi lett volna, ha minden héten megkérdezi a legénységet, hogy mi a zúr? Jöttek volna az építő jellegű javaslatok: - Vonjuk fel az orrvitorlát! - Nehogy má' orrvitorlát használjunk! - Menjünk balra! Ne, inkább jobbra! Esetleg megpróbálhatnánk hátrafelé! - Miért kedden van citrom, pedig szerdán kellene, és akkó' má' mé' nem inkább sör? Ha hallgat rájuk, garantáltan el sem jut a Fülöpszigetekig. Van az éremnek, azonban egy veszélyesebbik oldala: ha teljesen elutasítja őket, a tengerbe hajítják saját emberei. Ő azonban sikerre érett kapitány volt: összekovácsolta a csapatát olyannyira, hogy nélküle is teljesítették a küldetést, nem hátráltak meg és nem fordultak vissza, habár csak minden negyedik embere élte túl a nagy utazást. Mit akarsz ezzel a történettel? — kérdezheted. Csak a következőket: a történelemben a túlzott demokraták nem vitték sokra, a céljukat a legritkább esetben érték el, jobbára belehaltak a harcba. Hallgass meg a tanácsadókat, de csak Te dönts saját értékítéleted alapján. Ne vedd a szívedre a levelek tartalmát, hangnemet stb. Csak a karizmatikus egyéniségek győzték le a kerékkötőket, a negatív eseményeket. Számomra mindegy, hogy a kikötői tömeg igazán veled van, vagy csak röhögni akar, a tetteiddel fogod a magad oldalára állítani őket, és akik szívből ünnepeltek, azok magukat látják beigazolódnival, mert bíztak benned. Ne akarj mindenkinek szimpatikus lenni, ne sértődj meg ha bánatnak, légy nagyvonalú. Még az elején szabadulj meg a hátrazodítóktól, nehogy útköz-



ben fúrák meg a hajódat. Jobb tíz nyeregetlen lelkes tinédzser újonc, mint fásult istenek hada, akik leginkább magukkal törődnek és megújulni képtelenek. Mindenki kezdőként indult, és útközben bizonyított, éltek a lehetőséggel. Remélem nem haragszol a hegyi beszéd stílusért, valamint a helyesírásért? Nekem nagyon szimpatikus volt az előző főszerkesztő és csapata, de szurkolok neked. Tetszik amit csinál, erkölcsileg maximálisan támogatlak. (ha számít neked). Mondhatod, nincs szükséged lelki, humánpolitikai tanácsadóra; de támogatásomat így kívántam kifejezni, nem több rekesz sör felajánlásával. Sok sikert, és piaci részesedést 576 B.B.

Hmmm. Nehéz megszólalni egy ilyen levél után. Amikor más által megfogalmazva és leírva szembesülünk azzal, amit nap, mint nap ismételtetünk a fejünkben csak azért, hogy oldjuk a feszültséget, ne adj isten a görcsös (!) akarást. És akkor beesik egy levél, amely hatására kinyílik a biztonsági szelep és szép lassan, szusszanva leereszt a gőz. Hát ezek szerint nem vagyunk egyedül, a kikötő vihogó tömegében ott vannak ŐK is. ŐK tudják, ekkora vállalkozáshoz szükség van drukerekre és rágonidok sóváran, bár csak többször hallatnák a hangjukat, de hát tudjuk azt is, hogy nem olyan fából faragtattak, akiket tömegbe verbuválva rá lehetne venni, hogy ordibáljanak. Legkedvesebb filmem hőse, Forrest Gump is egy B.B.-nek köszönhetett nagyon sokat, mint ahogyan én is, ezzel a levéllel okozott kellemes perceket. Köszönöm B.B.!

Más. A hónap témája: a képalíráások megszüntetése. Csakúgy dőltek azok a levelek, amelyek próbálták megakadályozni. Egy kissé megkéstek, ha akkor érkeznek, amikor a másik tábor lépten-nyomon szapulta őket, most biztosan másról csevegünk:

Nem tudom, hogy mennyire fontos (öt és fél sor E-betű törölve) Kegyelem! Kérlek Sz.JVC! Ne szüntessétek meg a képalíráásokat! Ha képes vagy én belehalok, vagy... beperellek! :) Na csá: A-key Na, ez jól kezdődik! Gondatlanságból elkövetett emberölésért, vagy mezei bíróság elé citáltként, de mindenképpen a vádlottak padján fogom végezni. Egyetlen bűnöm, mely a fejemre olvasható, hogy sokat éltem az elmúlt rendszerben, ahol átítattak a „lenini örökség” egyik leggyakrabban idézett pontjával: „Ami nem megy, azt nem kell erőltetni”.

...

Szia Sz.JVC! Az újság király, de ha elhagyjátok a képalíráásokat, akkor veszíteni fog fényéből. Azok, akik nem akarják látni a rosszabb szövegeket, most vesztenek is, mert a jót sem fog-

ják látni. És nagyon sokan (mint én is) imádjuk ezeket a képalíráásokat. Én még akkor is szeretem, ha csak mosolyogni tudok rajta. Hát kérdelem én: megéri, hogy a képből egy fél centivel többet látsz? Ennyit akartam mondani. Kifejteni heves tiltakozásomat, bēna okokat keresve. Egyébként a lapot mindig megveszem, csak az a rossz, hogy amikor megkapom máris várom a következőt. De még mindig jobb mintha 10-15 napos késéssel jönnének. Csak így tovább, kérésem remélhetőleg értő fülekre talált. Gagyliman azaz Csikos Sándor voltam. Látod Gagyliman, azaz Csikos Sándor (aki remélhetőleg még most is vagy!) így járnak — B.B. levelére utalva — mindazok, akik a vigyorgók közt némán ácsorognak. Átmenetileg győztek a rikácsolók. Most rajtatók a sor, hogy vissza-küldjétek az elvesztett csilingelő kis díszeket a Karácsonyfára. Én nektek drukkolok!

...

Dear Boss! Azt hiszem, most igen sok ember nevében írok. Az októberi számban azt írtad, hogy „búcsút mondunk a képalíráásoknak”. Könyörgöm, miért?! Mert néhány nagyeszűnek nem tetszik? Épp az a poén az újságban, hogy itt VAN KÉPALÍRÁS! Nehogy má' nem azt olvassa el először mindenki (persze a Csevi után). Az, hogy ott van egy kép az oldal közepén, az semmit nem jelent. Igenis KELL hozzá kommentár. És aki nek ez csípi a szemét, az ne olvassa el, de ne vegye el azok örömét, akik ezt szeretik böngészni! (...), de ha csak néhány rinyáló levél miatt teszik ezt az egészet... Szóval, ha egy mód van rá, akkor maradjanak a képleírások. És remélem, nem csak én vagyok egyedül ezzel a dologgal, és sokan írnak hasonló levelet, mert az úgy hatásosabb. Üdv.: Greg Valóban sokan kaptak tollat ez ügyben kezükbe! Nekem tetszik, mert végre nemcsak a „nagyeszűek” írogatnak, és — megint csak B.B. levelére utalva — végre láthatóvá válnak, előbújtak a tömegből. Ha semmi másért, már ezért megérte elhagynunk (talán csak átmenetileg) a képalíráásokat.

...

Először is Háj! Hát én múltkor írtam egy levelet, ahol lebb @ *ztam mindenkit, hogy milyen sz@r. Az az igazság, hogy tők ideg voltam, amikor megtudtam, hogy volt Cov, nincs Cov. Ez még most is fáj, szerintem nem csak nekem. Az, hogy mi történt azt mi (olvások) nem tudhatjuk. Gondolom mindenkinek van egy verziója. Hát most elment Zoli is az egy másik tragédia, de most nem vagyok annyira ideges. Az újdonsült írók nem rosszak, inkább lelkesek. Egy dolgot kérek, hogy ne szidd Covt és Zolit akármilyen tettek, ha még igazad is van mert ez sok embernek szúrja a szemét. Tudom neked is szúrhatta Zoli viselkedése. De ahogy már mondtam, lehet hogy volt rá oka, mert mi ezt nem

tudhatjuk, ha még nem is te vagy a hibás. Az újság designje cool. A képalíráásokat ne dobjátok el, bár már tényleg nem olyanok, mint a régiek. Ez egy abszolút de nem rossz indulatú levél! És sorry azért a mucsá levelemért amit előzőleg küldtem. zlt

Egyre többen látjátok be, hogy a harag rossz tanácsadó. Zoli elmenetelén nem fogom fel annyira tragikusan, és bár valóban szúrta a szemem, ennek ellenére mégsem szidtam! Okot és magyarázatot mindenre lehet találni, csak az elintézési mód az, ami nem ad mentséget semmire, mert az emberről magáról árulkozik! A képalíráásokról tudnotok kell, hogy azok CoVboy zsenialitásának gyümölcsei voltak. Többnyire nem az újságírók írták, hanem szinte valamennyit ő maga! Ahogyan a designunkon látszódik, hogy mióta egy kézben, van mennyire „cool”, úgy látszódott ez annak idején a képalíráásokon is. Éppen ezért, amíg (egyelőre) csak sokkal rosszabbra vagyunk képesek, szüntettetni fogjuk a képek szöveges kommentálását.

...

Helló Sz.JVC. (...) néhány dolgot olvastam az októberi 576-ban. 1.) elhagyta az 576 Team-et V.Z. Remélem sikerül pótolni valakivel, aki legalább olyan jó, mint ő. Az újság egyébként nagyon jó, nekem a cikkekkel semmi bajom. Sok játék leírásban láttam, hogy zárójelben „beszólás” ezek a beszólások régebben nem mentek valami jól, de most nagyon királyak. 2. Azt is olvastam, hogy meg akarjátok szüntetni a képalíráásokat. Meg ne tegyétek, mert szerintem ez az 576 egyik legjobb dolga. Üdvözléssel: Keszte András Mint ahogyan arról a Bevezetőben is írok, rengeteg a jelentkező, de majd csak később fog kiderülni, hogy kik a legjobbak közülük... Hacsak nem érzem égető szükségét, inkább nem firkálok bele ezek után sem a cikkekbe. „Egy kép többször mond ezer szónál.” — tartja egy kínai bölcsesség. Ezután (legalább is egy darabig) nektek kell ezt az ezer szót egyetlen mondatba tömöríteni.

...

Szia Sz.JVC! Hááát, nem is tudom, hogy kezdjem! (...) Szerintem a képalíráások nagyon jók, nem kéne abbahagyni, de látom, hogy a többségnek nem tetszik a dolog! Aki régóta veszik az újságot, biztos egyetértene velem. Más: A szösszenet rovat szerintem elég gyengusra sikerült. Ahogy írtad a bevezetőben sokan kerülgetik a kását, én is azt teszem! Nagyon gondolkodom rajta, hogy írok egy leírást. Majd még meglátom. Csak a sul miatt parázok egy kicsit. Ha mégis rászánom magam, akkor majd megkapod! Mindig ilyen témával (6 évvel ezelőtől) fogok írni, erről felismered a levelem. Jó az újság, csak így tovább! (ÉS ÉLJENEK A KÉPALÍRÁSOK) Üdvözléssel: Őcsi

Hosszú tömött sorban vonul a gyászmenet, képalíráások Istenevetelek! Azt mondták sokan, hogy nem értek már semmit — vagy kapnánk azért értük, még egy kosár krumplit?

Helló SZ.JVC! Budaii vagyok az ELTE-ről! A legfontosabb, ami miatt írok, hogy a képalíráásokat meg ne szüntessétek! Nekem nagyon hiányozna... (most úgyis azt gondold, hogy ezt csak én akarom, és lehet, hogy igazad van, de nekem fontos a képalíráás!) 1994 januárja óta úgy olvasom a KByte-t, hogy először átlapozom, elolvasom a KÉPALÍRÁSOKAT, majd a csevegőt, majd az egészet! Volt szerencsém néhány konferens laphoz is, és megmondom őszintén, nagyon hiányzott a KÉPALÍRÁS. Számomra sokat elmond a játékról, a tesztelőjéről, és hangulatot ad. Mint mondtam, 1994 óta veszem a lapot (mindkét értelemben :)), úgyhogy üzenem a sok Lámának, akik téged fíkáznak, hogy a szerkesztőváltás után jobb kezekbe nem is kerülhetett volna a lap, mert aki nálad jobban ismeri a közönséget, az csal. Másra most nem akarok kitérni, mert azt megteszi más... Talán majd legközelebb! Üdv.: Budai „Budaii” Miklós A legfontosabb, amiről tudnod kell, hogy ebben az évben már biztosan nem lesznek képalíráások. Talán miattad sajnálom ezt a legjobban. Te igazán nem érdekelte ezt a szigorúságot...

...

Deer Sz.JVC! Nos hát, ami az újságot illeti nagyon jó! Örülök, hogy folytatjátok a Counter-Strike-ről szóló rovatot. Nem értem mi a baja egyeseknek Martinnal? Ha valakinek valami értelmes indoka van mért nem kéne írnia az 576KByte-ban, az valahogy küldje el nekem, komolyan érdekelne az érvelése. A cikke jó. Más: kár hogy szüntették a képalíráásokat. Tudom, hogy ez nem rajtam múlik, de legyél szíves kérdezd meg azt, aki eldöntötte: így most hogy fogjuk eldönteni kit látunk? Most fizetem elő az 576-ra 1 évre és nem azért mert lehet hogy lesz poszter vagy CD, ezek nélkül is ti vagytok a LEGKIRÁLYABBAK!!! K. Bandi#:-) „-Mondja Sz.JVC! Most hogyan fogják eldönteni, hogy kit látnak? -Hát majd találgatnak, aztán az ügyesebbek kitalálják. -Őn szerint ki lehet? -Szerintem sem nemtom...” — Hát megkérdeztem. Láthatod, még az illetékes is meglehetősen tanácstalan.

Más: Több levél is foglalkozott a Sims leírással, most következzen ezek bokréája:

Hello Sz.JVC! Rögtön rátérek a témára. Nagy Simses vagyok, már nagyon vártam az októberi 576KByteot, mert hogy benne lesz a Sims kiegészítő leírása. Mikor megjött

a kilobájt, gyorsan el is lapozok a cikkig és végig is nézem a Simses képeket, hát sokat nem tudtam meg így a játékból mivel az egyiken full olyan cuccok voltak ami már a halálra játszott eredeti játékból volt, a másikon Kefe azt találta érdekesnek hogy simje hogy ugrik a medencébe(?) a következőn csak egy szíves ágyat látunk a többi cucc megvan az első Simsben is. Hát a maradék képen, szóval ott is a falak festése az újdonság. Erről a játékról olyan képeket kellett volna betenni az újságba, amin tők új cuccok vannak = full új festéses házba, full új cuccokkal ellátott képek kellett volna. Hát a cikktől se dobtam hanyatt magam (de nem is ezért írtam meg a emailt mert még várok egy kicsit az új újságírók kritizálásával), de akko legalább F**A képek lettek volna. +többet kellett volna játszani és kevesebb szer cheatelni, ugyanis elég érdekes hogy a képernyő alján 8000\$ van full extrás házzal úszó medencével stb. míg a képernyőn a munkaszint skáláján nullán áll a mutató. ++Egy ilyen játéknál ami az eladási listák élmezőnyén találhatók többet kellett volna foglalkozni. Ezen érdemes elgondolni, na hello Dani voltam egy vérbeli Sims rajongó. Hát tudod, már régen van egy tervem, hogy alaposabb kutatómunkát végzek majd egy-egy veretesebb kritika után. Gondoltam már, hogy időjárásíronthatások, témazáró dolgozatok írásának ideje, felfokozott UFO tévékenység, avagy az önkényuralmon alapuló szülői zaklatások is közrejátszhatnak a levelek hangvételének alakulásában, de te most ezeken a feltételezéseken is túlszárnyalva megmutattad: mindenre még olyan (a dolgok háttérét öröklő kutató) főszerkesztő sem gondolhat, mint ez az Sz.JVC. Meg hogy végig is néztél a Simses képeket... A nyavalyakórságos boszorkánykotyvalékon nevelkedő fittyfene gondolná, hogy egy cikkről, a mellékelt képek alapján, kvázi, mint egy képregényről születhet elmarasztaló vélemény! Dani, te még azt a kevéske illúziót is szét akarod rombolni a fejembem, amelyet eddig tápláltam a tízéves kor alatti olvasóinkkal szemben? Tudod nem is foglalkoznék a leveleddel, ha éppen nem a KeFe eddigi és a múlt havi szám egyik (nemcsak) általam legjobbnak értékelt játéksimertetőjét piszkáltad volna meg. Ha nem dobtad el magad a cikktől, vagy olvasd el figyelmesebben, vagy komolyan érdekelne, hogy mi az, amitől te eldobod magad. A kimentett képeknek pedig — egyszerűenről is beszélni kell végre — szinte semmi közük ahhoz, hogy mit és mennyit játszott az adott programmal az írójuk. Többnyire a cikk megszületése után, utólag készülnek el az illusztráláshoz szükséges „fotók”. Amennyiben nem sikerült volna meggyőződnöm téged, ajánlom figyelmedbe a következő két levelet, figyelj csak, hogyan kezdődik!

Az újsággal kapcsolatban: Nagyon jó lett az új szám, tényleg. A legjobb írók ebben a hónapban KeFe (Sims-Livin'it up), Tyler Durden (akivel remélem, még találkozunk), és persze Martin, mint mindig. Igaza van, le van sz*rva a sok parasztyerek, nagyon királyul végzi a rá szabott munkát. De írhatna mást is. Több játékleírást, meg ilyenek. Persze, csak ha ráér. Vári Zoliról csak annyit: sajnálom. Szerintem CoVboy-al kapcsolatos a távozása. Talán újra összeáll a régi 576, valami más néven. Egy olvasói levélre reagálnék: Mi ez a majom a 92. oldalon??? Minek kell így lehordani CoVboyt? Le merem fogadni, a baromállat soha nem olvasott egy „CoV-féle” 576-ot sem, csak köztöködni akar. Nem is értem, ilyen seggfejeket minek raksz be a Csevegőbe? Megérttem, hogy CoVboy-al nem (kém) felhőtlen a viszonyotok, de akkor sem kellene az olvasókat ilyen levelekkel ellene fordítani. Mindezek ellenére az újság király, tényleg nagyon jó. Remélem, azért még válaszolsz, tényleg jó lenne. További sok sikert kívánok: Szentjóni János Örülök, hogy te is az első helyre hoztad a Sims leírását!



Tyler Durden

minden bizonnyal találkozhatok még, Martin pedig nem tudott többet vállalni. :) Ne sajnáld, de a feltételezésed betalált. A majmos képen semmi bántó nem volt, sőt! Egy jópofi kép, amely a söröskoróival megidézi Old CoVboy szellemét. Arra nem is gondoltál, hogy a majom a kép beküldője? A „Viszlát CoVboy” pedig kifejezetten arra utalt, hogy egy volt csodálójá szeretne köszönni tőle! Amúgy a Laci felhőtlen lenne a viszonyunk amennyiben találkozánk, nincs egymással az égvilágon semmi bajunk!

Szia Sz.JVC! Most egy hosszabb levéllel foglak zaklatni, úgyhogy készülj fel rá! Az újság nagyon jó! Idáig ez a legjobb (októberi)! A cikkeik jók, legfőképpen Crimson Skies (TE), Sims: Livin' It Up

(KeFe), Midtown Madness (Clemi) és az összes cikk, amit Uriel írt! Egyelőre ennyit a dicséretre! Most jönnek a számomra fontos kérdések és kijelentések: - Ahogy olvastam CerbeRush írását, eszembe jutott, hogy az újságba kéne egy rovat, amibe csak az olvasók írják cikkeket valamilyen mostanában megjelent játékról. Ha ez megvalósulna, én olyanokat írnék, hogy csak úgy néznél, mint Rozi (vagy te) a moziban! - Ahhoz, hogy cikkiró legyek az újságnál hány évesnek kell lennem? (...) - Olvastam a Csevegőben egy levelet, amiben a játékok gépigényéről volt szó. Nem tudom miéle ember az, de hogy nem ép, az is biztos! Miért a Maximum konfiggal volna gond a minimum helyett? Akiilyet ír, az nagy (agy) beteg! Ehhez már csak annyit, hogy a Driver, a Sydney 2000, az MDK 2 és a Sof is megy P166, 32 MB, VODOO 1-ell! - A Cinkelt Lapokban miért csak egy játékhöz voltak kódok? Na, ennyit a mostani levelemről! Befejezésül sok sikert kívánok továbbra is az egész 576

bűne az életkora. Ne bántsd a Gézát, szegénynek van épp elég baja a véletlenül kavicsok közé keveredett féltégia miatt! A múlt hónapban nem érkezett meg időben a cinkünk. Vagy elfelejtettük megrendelni? Nem! Valaki (én) úgy döntött, hogy a Steel Beasts megérdemli még azt a két oldal kiegészítést... Ebben a számban Uriel jóvoltából kárpótoljuk a cheatre éhezőket.

Üdvözléglye te magasságos new főszerkesztő. Lenne néhány észrevételem az új újsággal kapcsolatban. Az egyszerűség kedvéért pontokba szedem ezeket: 1.téma:karmesterváltás Nem mondom, hogy te rossz főszerk. lennél de annak a bizonyos egyszerű sz. -nek olyan poénjai voltak hogy a majdnem tőkön szúrta magam. De ez elmúlt. Most itt vagy te aki ki fogod húzni az újságot a sz*rból. Neked sok tapasztalatod van és ez rengeteget fog segíteni az újság fellendítésében. Sok sikert! 2.téma:zenekarváltás. Na ez már nem fenéki tejfel. Szerintem főlölesleges volt ilyen sok tesztelőt felvenni. A legtöbbjüknek ezek az írások még csak (szerintem) szárnypróbálgatások és ez meg is látszik a műveiken. Te tudod. Mindenesetre a legjobb írásokat Uriel, Clemi, Vári Zoli, (és a néhai sz.) írja. 3.téma:imageváltás. Na ezen a téren teljesen elégedett vagyok. Az a 100 oldal most már tökéletesen ki van használva és nincs kitöltve holmi bazi nagy igénytelen betűkkel és egy mondatból álló féloldalas elköszönővel. Jobbak lettek a karakterkészletek, a színek, lett háttér, stb. Mióta ezeket az újításokat elvégezték, az olvasó egy igényes, jól megszerkesztett és változatos magazint vásárolhat meg. És ez egy nagy dicséret volt. Zárótéma: Hát ennyit erről a témáról. Úgy éreztem, hogy ezt el kell mondanom az új újság kapcsán. Én Gaddzso voltam Gyuláról. Csőőőőváz! Kormányunk családpolitikai elképzeléseit szem előtt tartva a poénjainkkal egyelőre csínján kell bánnunk. Képzeld csak el, ha elterjedne rólunk, hogy az olvasótáborunkból kerül ki országosan a legtöbb tőkön szúrt nemzéképtelen egyed... Az általad felsorolt legjobbak 50%-a máris veszteséglistára került, na és hogy a 100 oldal időben megteljen akár egy pusztító influenzajárvány kellős közepén is, folyamatosan gondoskodnunk kell az utánpótlás, „neveléséről”. Előbb-utóbb ki fog alakulni az a 8-10 fős mag, akikre már hosszútávon lehet majd alapozni. Az új image-ért Varga Balázs kollégámat illetik az elismerő szavak, és ha egy kicsivel több ideje lesz (talán januártól) már láthatóak elképzeléseinek végkifejletét, ami mondanom sem kellene talán: tovább fogja javítani az összképet. Üdvözlét a váratoknak...

Csá Sz.JVC! Két hónap után túl vagyok sokkon,

hogyan elment, na ő igen. Meg persze többiek, tisztelet a kivételnek. Na mind egy ahhoz képest, amit vártam jobb lett az újság. Legalábbis te azt reméled. Az újság jó de nem jobb, mint régen volt. Folytatódjon CS cikksorozat (mint rovat, legalább még három részen át). Legyen CS képregény rovat. A CS jó játék annak ellenére, hogy sokan szidják. Ui.: Egyél sertést. Egy saját magáról semmi eladható információt ki nem szolgáltató ember (szerintem a név is ilyen) Valamikor l.e.45 és l.sz. 3124 között Harrach Ágnes

Egyek sertést! Vajon milyen titkos üzenetet rejt ez a mondatod? Hetek óta nem alszom, álomból rendszeresen felriadok. „Egyél sertést” zakatol fülemben a különös hang, és közben azon kapom magam, hogy már megint egy fél oldalszálonnát majszolok. Egyre kerekébb leszek tőle s érzem, előbb utóbb magam is disznóvá változom. Boszorkány átkod csak nem azért súlyt engem, mert valamiért Harrach-szol rám Ágnesom?!

...

... És a pusztító ár elmosta soraikat, habos hullámai közt vitte magával egész

kítartás beérlelődni látszott. Szűnőben volt a rombolás, az Úr pedig ismét osztogatta gyümölcseit. A birodalom a bőség birodalmává vált, és gazdagon adott CD-eket és posztereket. Ámen... Prof.Éta és a prófétát megkérte, vigye a jó hírt, közvetítse a biztatást. Azok ott a gáton látták őt, és hallották a prófétá szavát. Sárban dagadó lábukat megvetve küzdöttek tovább... Azt kérdezted meddig?

Amíg el nem jön a Kánaán...

...

Szia Sz.JVC.! Most októbert írunk. Várom mikor lesz a három napos szünet, s amíg én várok, sunyin belopódzik az 576 Kbyte e havi száma a postládámba. A fene hitte volna, hogy most pontosan megjön, de a lényeg az, hogy itt fogom a kezembem. (...) Nem a Csevivél kezdtem, mivel azt már két hónapja nem olvasom, de gondoltam egyet és mégis hozzáláttam a Sims után. Előtte a bekezdést is elolvastam, s nagy megdöbbenésemre a trió harmadik tagja is elment. Nem lesz könnyű a helyzetetek, az biztos. De olvastam még mást is: ...várjuk mindazok jelentkezését, akik ...játékírásaikkal emelnék az 576 KByte színvonalát. Hát én jelentke-

Mr. Sz.JVC. megmagyarázott valamit, és a lusta olvasó nem olvasta el, és azonnal küldte az anyázó, szidó, meg ehhez hasonló leveleket. Hírek: mi a francnak kellene a hírt megírónak oda-biggyesztenie a nevét? Tök fölösleges. Csak a helyet foglalja, és akkor kevesebbet olvashatunk arról a bizonyos játékról. Egyébként vissza kéne hozni azt a fajta híreket, amiben a margó közvetlen közelében is vannak újdonságok a világról, de csak röviden, tömören (lásd: 2000/február, Apróliék). Készülőben lévő játékok: ezek is valamelyest a hírekhez számíthatóak, de csak 1 vagy 2 oldalon. Jó ötlet a hely kitöltés miatt, meg hát néha jó tudni, hogy hol tartanak a cégek egyes projektükkel. Ismeretők: esztétikailag jó ötlet volt a hónap játékát előre tenni egy képpel, az lenne még az igazi, ha egy posztert is adnátok melléje. Pontozás: szerintem eléggé jó az a négyes (látványosság, játszhatóság, szavatosság és zenebona), de egy ötödik elemnek is kéne lennie: a hanghatások-nak. Néha furcsán hat az a jelenség, hogy összesen 5-6 kocka nincs befehérezve, de mégis 95% körüli értéket kap a játék. Tanács: ne kockával, hanem számokkal jelöljétek az egyes pontokon belül elért

egy sorozatos cikket írni. Igaz én nem vagyok HL fan, de nem csak én élek a világon, hanem sokan olyanok is, akik szeretik a HL-t (lassan-lassan én is megszeretem, ezt köszönjétek meg Martin-nak). Cinkelt lapok: fölösleges leírni az irányítást egy játékhoz, mert ha megveszed a játékot eredetiben, akkor úgyis le van írva a kézikönyvben. Bár lehet, hogy ez nem mindegyik játékra igaz. SzösszeNet: ez egy nagyon jó rovat, sokakat érdekel, mert mindenki megtalálja a magának valót. Csevy: A levelek arénája, az istenek gyöngyszeme, maga a menny. Sajnos sok pancser ír hozzá: manapság (no comment) magyarul: mindenki tudja, hogy kik azok, de vannak, akik nagyon feldobják a hangulatot. Ilyen például Illés Szabolcs, aki nagyon nagy ötlettel állt elő, és próbára tette Sz.JVC.-t. Remélem írni fog majd nektek, mint játéktesztelő. Alien(TM)-nek is jók a meglátásai az újság felől. (...) Életkor: tök mindegy, hogy hány éves, csak legyen normális, s jól írjon. Káromkodások: van egy olyan érzésem, hogy ezt az újságot olyan emberek szokták olvasni, akik már a legcifrább kombinációit is hallották a különféle vulgáris szavaknak. Viszont ez egy újság, itt túrtöztetni kell



nemzetiségének javát. Akik a parton álltak csak nézték, hogyan mosódik széjjel a birodalom. És bár kiáltoztak rémült torokgörcsös hangon, az árnak zúgásában nem sokat segíthetett rajtuk az. Toporzéskolt a tömeg, mert látták, az Úr az erősebb, és történhet bármi, az ő akarata mindenkor győzedelmeskedik. A hamis próféták régóta felejtették a tömeggel, az alázat ősi tanát. És mert az Úr akarta, hogy amit megteremtett, ne váljon áldozattá az enyészett oltárán, új népséget vezetett a gátra, kik még hittek abban, hogy az Ő segítségével a birodalom megmenekül. A parton kurjongatók már senkiben sem bíztak, hiszen látták az árnak erejét, és hiába kapták a folyótól millió kincsét, reszketve készültek a hegyekbe zarándokolni. A gáttal küszködők már szinte magukra maradtak, hogy nem mosta el őket is az ár, az csak hitüknek volt köszönhető. Aztán a folyó lassan apadni kezdett, a

zem, s emelném az 576 KByte színvonalát, hiszen ezt az újságot én is veszem — előfizetem. (...) Na akkor térjünk át a Csevivére. Sok megdöbbenő levél jött hozzátok, s annak ellenére, hogy már éveken keresztül magyaráztatok az egyes dolgokat, amik az olvasók oldalát fúrja, még mindig kritizálnak titeket. A most következő részt külön azért írom, hogy betedd a csevivébe, és a nagy okosok megértsenek egy-két dolgot. Oldalszám: a 100 oldal megvan, mert az első oldal a borító eleje, az utolsó pedig a háta. Megoldás: a bevezető oldalszámahoz 1-es helyett 3-as kell írni. Borítólap: mindenkinek egyéni véleménye, hogy milyen a borító -izléses vagy nem izléses. Szerintem egyedül a NOX-os volt sz@r, a többi jó volt. Bevezető: már nagyon unom, hogy mindenki beleköt minden kis hülyeségbe, ahelyett, hogy elolvasná a bevezetőt. Sokszor volt olyan, hogy a bevezetőben

eredményeket, és az összegzésnél egy átlaga jönne ki ezeknek a számoknak. **(Szerinted nem mindegy, hogy kockákkal, számokkal, vagy rumos-drazsékkal jelöljük a pontszámokat? Az összegük osztaléka a tagok számával elvileg ugyanannyinak kellene, hogy legyen).** Képaláírások: haszná, hogy esztétikailag növeli a képek összehatását, s esetenként humorosak is szoktak lenni. Hátránya: a képhez egy odaillő szöveget kell írni, ami jól is hangzik. Sajnos ennek a műfajnak 3 nagy embere távozott idén az 576-tól, de ha vártok egy kicsit, akkor az új cikk-írók is fölnövik magukat a nagyokhoz. Fülbevaló: szerintem ez egy nagyon jó ötlet volt elkezdeni, s folytatni az 576 KByte-ban. De akkor miért „A PC Játékokról” írték magazinja? van az újság elejére kiírva mottóként? Ez kicsit hülyén hangzik így. Cheatek: Martin gazda: Nagyon nagy ötlet volt a HL: CS-ről

magát az embernek. Egy-két káromkodás befér az Csevivébe, de mértékel. Sz.JVC.: Nagyon sokat fejlődött a Csevi vezetésében, s remélem még tovább fogsz! Hát úgy kb. ennyit akartam írni neked: Beast Pete
Ez aztán egy igazán kimerítő levél volt! Még szerencse, hogy a lap aljához értünk és miután elkészöntem, indulhatok feltölteni magam. A töltesem módja, kivételesen maradjon titok.

Hát ennyi fért az e havi négy oldalra! Most sincs jobb ötletem, mint a múlt hónapban volt: legyen jó, és vigyázzon mindenki magára, ha másért nem azért, hogy decemberben is itt találkozhassunk!
Szevasztok:

Sz.JVC.
szjvc@576.hu

Angol eladási lista

1. Who wants to be a Millionaire (Disney)
2. Baldur's Gate II (Interplay)
3. The Sims: Livin' It Up (EA)
4. Grand Prix III (Hasbro)
5. AOE2: Conquerors (Microsoft)

USA eladási lista

1. The Sims: Livin' Large (EA)
2. The Sims (EA)
3. Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
4. AOE2: Conquerors (Microsoft)
5. Baldur's Gate II (Interplay)

Demo letöltési lista

1. Rune (Take2)
2. 4x4 Evolution (Take2)
3. FIFA 2001 (EA)
4. Resident Evil III (Capcom)
5. Blair Witch II (Take2)

TOPLISTÁK

A legnépszerűbb PC-s játékok a Global 100 szavazása alapján

1. Diablo II (Havas)
2. Baldur's Gate II (Interplay)
3. Planescape: Torment (Interplay)
4. Icewind Dale (Interplay)
5. Heroes of Might & Magic III (3DO)

6. Unreal Tournament (GT Interactive)
7. Deus Ex (Eidos)
8. Age of Empires II (Microsoft)
9. Alpha Centauri/Alien Crossfire (EA)
10. The Sims (EA)

MINDannyiunk zajjalátára itt most elfogyott
a szeptemberi 576...
ne szomorkodjatok, DECEMBER 13-án újra
jövünk!
Biztos lesz:



B-17 Flying Fortress

Fantasztikus realitás, a valóságnak megfelelő fedélzeti rendszerek, a B-17-en fellelhető valamennyi munkahely felkeresésének lehetősége és ezer olyan újítás, amitől az idei év legjobban várt szimulátorává vált a B-17 Mighty Eighth. Ha túlzottan kiszolgáltatottnak érzed magad, akár ellenséges vadász is lehetsz.

Blair Witch Projects 2

A Koporsó Szikla legendája az amerikai polgárháború éveiben játszódik, ahol főhősünkkel, aki egy amnéziás déli dezertőr, egy erdőben elveszett kislány nyomába kell szegődnünk.

A folytatás szintén a Nocturne motorjára épül, és legalább olyan félelmetes lesz, mint a Rustin Parr.



Starship Troopers

A film után nem volt könnyű túltenni magunkat a sokkoló élményen, ahogy a legváratlanabb helyekről előtörő bogarak szaggatták darabokra a Földről kivezényelt hadseregeket. A XXIII. sz. elit alakulatainak egyikében most lehetőséget kapsz a bolygód megmentésére a kitinszőnyegetek ellen.

Red Alert 2

A stílussteremtő Command & Conquer sorozat legújabb epizódja, melyben újra összecsapnak az orosz, és a szövetséges erők. (Vajon meddig kísért még bennünket a hidegháború szelleme?)

A várva várt folytatás a Tiberian Sun felturbózott grafikai motorjára, és a klasszikus Red Alert hangulatára





**Kedvenc hőseid
most kézzelfogható
közelségbe kerültek,
az 576 Shopokban
Akciófigurák, filmsztárok
figurái, egykori és mai
kedvencek csúcsminőségben
Részletes listánkat megtalálod a
WWW.576.hu
weblapon, vagy üzleteinkben.**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



MOST MÁR **NÉGY** HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

SEGA™



Dreamcast



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000